

ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД РЕКА КРОВИ

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ. **РУКОВОДСТВО ПО ТАИНСТВЕННОМУ ЗАПАДУ** **==РЕКА КРОВИ==**

Авторы и дизайнер: John «Maverick» Goff

Разработка идеи: Hal Mangold

Редактирование и сборка: Matt Forbeck и Hal Mangold

Обложка: Allan Pollack

Художники: Kime De Mulder, Ashe Marler, Cliff Van Meter, Joshua Searcy, Kevin Sharpe, Loston Wallace

Дизайн обложки: Hal Mangold

Тестеры и советчики: Joyce Goff, Roger Arnett, Brent Ingebretsen, Tony Kotil, Mary Beth Hodic, Mischa Krilov, Chris Nelson & Christopher McGlothlin

Лого: Ron Spencer и Charles Rayane

Специальное спасибо: Barry Doyle, Shane, Michelle & Caden Hensley, John & Christy Hopler, Ann Kolinsky, Matt Tice, Dave Seay, Zeke Sparkes, Maureen Yates, John Zinser.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Посвящается: Мише и Крису за все умные мысли, которые были высказаны во время создания данного Руководства.

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1020 – The River O' Blood

1999(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret

ravenloft@mail.ru

MDT018 © 2007 Eternal Order

Новые материалы по Мертвым Землям можно найти здесь

www.deadlands.by.ru, www.graycardinal.narod.ru

Перевод посвящается Ипику и Нике Бельской. Их моральная поддержка всегда была дорога автору данных строк.

Что касается Актеров, то этот перевод я посвящаю Шэрон Стоун, которая доказала, что женщины могут стрелять также быстро и метко, как мужчины.

ТЕРРИТОРИЯ ОТРЯДА

СЛОВО АВТОРА

Прежде чем начать рассказ о Великой Миссисипи, я бы хотел представить себя читателю. В конце, концов, на эту процедуру уйдет не так уж и много времени. Меня зовут Дэниэл Кларк. Если вы лично не знакомы со мной, то, скорее всего, никогда не слышали моего имени. Когда Лэси О'Мали пришел ко мне с просьбой написать руководство по Великой реке, я спросил его совершенно естественную вещь.

– Почему я должен писать эту книгу?

– Потому что ты стоишь дешевле, чем Клеменс, а Стэнли мы завербовать не можем, – ответил мне Лэси, с естественной для себя прямоотой.

Если забыть о шутках, то моя писанина действительно умнее почеркушек Клеменса. Что касается Стэнли, то в данном случае Лэси прав снова. У меня нет такого богатого опыта путешествий, которым обладает этот парень! Однако, у меня есть одно неоспоримое преимущество перед своими конкурентами. В своем произведении, я описываю крохотный уголок земного шара, детали которого мне хорошо известны. Я знаю эту территорию страны лучше подавляющего большинства известных писателей.

Из 42 лет своей жизни, четыре десятилетия я провел у берегов Миссисипи. Родившись в городе Начез, я наблюдал за тем, как поселение превращалось в речной порт. На кораблях, бегущих по великой реке, я провел несколько десятков месяцев. Именно на них я заработал деньги, которые были потрачены на получение высшего образования в Новом Орлеане.

Подобно другим, знающим людям юга, я был вынужден пойти на военную службу. Однако, не подумайте, что из-за службы в вооруженных силах, я превратился в правительственного болванчика. Наоборот, я всегда стремился высказывать свое мнение, а мои мысли были свободны от чуждых предрассудков, что не так уж и часто бывает у военного. Свою боевую карьеру я закончил под Чикамогой, схлопотав пулю от вражеского снайпера.

Я до сих пор сохраняю верность Конфедерации. Однако, по моему мнению, верность не должна являться синонимом глупости и косности. Главы книги, посвященные конфликту между США и КША, я постараюсь писать как можно более объективно, чтобы читатель сам сделал выводы из сложившегося положения. Впрочем, не скрою, в некоторых местах своего труда я разместил несколько скрытых советов и мыслей, которые помогут вам избежать крупных ошибок.

Однако, вновь вернемся к моей биографии. После короткого путешествия на фронт, я возвратился на палубу родного парохода, бегущего по Великой Миссисипи. Впрочем, в этот раз я уже не драил палубы и не копался в машинах. В течение семи следующих лет я стоял у руля парового корабля. Карьера капитана позволила мне завести знакомства среди интересных людей, а также получить доступ к информации, которая касалась различных таинственных происшествий. Я всегда любил хорошие истории, и река поддерживала во мне эту страсть. Остановливаясь в очередном порту, я пополнял свою коллекцию странностей новыми фактами. Лэси настолько понравились некоторые из моих наблюдений, что он попросил меня вставить их в книгу.

Надеюсь, мой рассказ о Великой Миссисипи не оставит вас равнодушными!

Дэниэл Кларк

ЧАСТЬ 1: МОГУЧАЯ МИССИСИПИ!

Свое начало Миссисипи берет в озере Итаска, штат Миннесота, после чего пробегает 2,300 миль через сердце Североамериканского континента и сливается с бурными волнами Мексиканского залива. Водная сеть, создаваемая многочисленными притоками великой реки, ни много ни мало, снабжает жидкостью треть всех Конфедеративных и Союзных рек. Кроме того, согласно южным географическим источникам, Миссисипи является одной из самых крупных водных артерий Земного шара.

Как бы там ни было в действительности, одно мы знаем наверняка – Миссисипи самая длинная и полноводная река Северо-американского континента. Мощь и величие этого водного потока, столь грандиозны, что индейцы зовут описываемую синюю ленту не иначе, как «Отец всех вод».

Миссисипи в течение долгих веков была основной водной артерией континента. Когда по ее поверхности стали бегать паровые корабли, река превратилась в главный путь снабжения и торговли.

ФОРМАТ ДАННОГО РУКОВОДСТВА

Как вы уже догадались, я не буду рассказывать обо всех достопримечательностях Миссисипи, поскольку для этого мне банально не хватит времени. Впрочем, эта задача была бы не под силу даже Геркулесу. По этой причине, для своего краткого обзора я выбрал центральную часть великой реки.

Свое путешествие мы начнем в Миссури. Потом, заглянем в Сент-Луис, пройдем через внутренние земли Конфедерации и завершим прогулку у вод Мексиканского залива. Во время своего путешествия я постараюсь заинтересовать читателя, не только природными достопримечательностями региона, но и событиями, которые происходят на его берегах. Ну и конечно, данное издание не получило бы поддержку от *«Эпитафии Тумбстоуна»*, если бы на его страницах не были приведены сведения о загадочных и таинственных происшествиях, случившихся в окрестностях великой реки. Думаю, искателям приключений и путешественникам, данная информация покажется не только занятной, но и полезной.

СЕВЕР И ЮГ

Внимательные читатели уже заметили, что я не говорю ни слова о Северной части реки. К сожалению, столь крупное белое пятно вызвано закономерным недостатком информации по данному региону. Я гражданин Конфедерации, а значит, северная часть реки является для меня запретным местом. Боюсь, что непосредственное изучение данного региона привлечет внимание Союзных властей и меня обвинят в шпионаже в пользу Дикси. До начала противостояния, я, конечно, посещал северную часть реки, но моя память уже не та, что была раньше. Таким образом, я решил отказаться от описания верхней Миссисипи, для того, чтобы не запутать читателя устарелыми и потенциально ошибочными данными.

К текущему моменту времени, Миссисипи является торговой артерией Конфедерации. Для Союза река потеряла прежнее экономическое значение, поскольку пароходы Севера не могут беспрепятственно передвигаться по ее водам до океанского побережья. Таким образом, после начала военных действий, обитатели Севера могли предпринять по реке путешествие в один конец. Обрато им бы просто никто не дал уплыть. В то же самое время, Союз не испытывает особых трудностей из-за потери водного пути, поскольку восточное побережье обладает развитой сетью железных дорог (спонсируемых индустриальными магнатами). Кроме того, янки с успехом применяют для собственного снабжения безопасную гладь Великих Озер.

Что касается Конфедерации, то Дикси используют реку в качестве транспортной ленты, проходящей через Новый Орлеан, и соединяющей патриархальный юг с внешним миром.

Следствием подобной политики является быстрый рост, стоящих на реке Южных городов. Северные речные поселения, наоборот, с каждым годом становятся все мельче и мельче. Кроме того, стоит отметить, что самой активной точкой великой реки, является юг линии Мэйсона-Диксона.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РЕКЕ

Широкий (в милю шириной) поток Миссисипи делит конфедерацию на части. Если вы путешествует с востока страны, на ее запад, то река станет для вас достаточно серьезным препятствием. Впрочем, перебраться на другую сторону водного потока вы сможете достаточно быстро, так как по реке непрестанно снуют пароходы и другие, более мелкие корабли. Подобная высокая активность транспортных средств обычна для огромной реки. Суда бороздят ее просторы не менее сотни лет, вследствие чего на последующих страницах данного руководства я привел краткий справочник кораблей, которые могут попасться на глаза путешественнику.

ПАРОХОДЫ

Самым популярным транспортным средством реки считается двухтрубный пароход, в качестве движителя которого выступает гребное колесо. Вышеозначенные корабли являются рабочими лошадками Миссисипи, поскольку на них перевозят не только грузы, но и пассажиров, а также игорные заведения. По самым приблизительным подсчетам, в водах Великой Реки плавают, по меньшей мере, 5,000 различных паровых кораблей. Как правило, двухтрубные пароходы имеют небольшую осадку и достаточно высоко поднимаются над поверхностью воды. Несмотря на то, что отдельные суда имеют более чем девять футов воды под килем, их корпуса крайне редко уходят в реку больше чем на 5 футов. Подобные меры предосторожности были приняты для того, чтобы корабли не разрушали свои днища во время столкновения с утонувшими деревьями, которые иногда сплавляются по реке.

НА БОКАХ ИЛИ НА КОРМЕ

По Миссисипи плавают два основных типа пароходов. У первых колеса вертятся по обеим сторонам корпуса, тогда как у вторых колесо расположено за кормой судна. Оба вида кораблей используют в качестве двигателя мощную паровую машину.

Пароходы с кормовым расположением колеса, отличаются более выгодным расположением двигателя и бойлерной, поскольку ось вращения валов паровой машины проходит через центр судна. Таким образом, конструктор может расположить машину там, где она будет наиболее уместна и эффективна. На судах с кормовым колесом, машина размещается поблизости от рулей управления. При этом двигатели теряют меньше энергии во время переброски пара по внутренним магистралям корабля, а значит, такие пароходы плавают быстрее своих собратьев с боковыми колесами. Кроме того, кормовой дизайн позволяет более эффективно использовать свободное место на палубах судов. Недостатком кормового парохода является высокая цена плавания и обслуживания, связанная с усиленной концентрацией паровых агрегатов в задней надстройке корабля. Также, подобное размещение машин требует от владельца судна серьезного усиления корпуса.

НА БОРТУ ПАРОХОДА

Поскольку искатели приключений очень часто путешествуют по Миссисипи на пароходе, я решил привести на страницах своего руководства краткий обзор этих огромных машин. Прочитав его, вы не будете чувствовать себя новичками и дилетантами оказавшимися на борту стальной громады. Перед тем, как начать описание, замечу, что пароходы с боковыми и кормовыми гребными колесами имеют идентичное расположение палуб.

ГЛАВНАЯ ПАЛУБА

Размещается над ватерлинией корабля. По большей части она открыта. Закрываются лишь те секции судна, что располагаются поблизости от гребных колес. Груз, подобный хлопку или сахарному тростнику, как правило, размещается прямо на основной палубе, а вовсе не в трюме. Пассажиры, решившие путешествовать на главной палубе, могут приобрести билет за умеренную цену. Однако, помните, что покупая место в описываемом регионе судна, вы не получите ни каюты, ни пищи, ни других привилегий, которыми пользуются пассажиры первого класса.

Кроме того, на верхней палубе корабля хранятся специальные причальные принадлежности. Они незаменимы для моряков, поскольку река постоянно меняет свое русло и в некоторых местах Миссисипи выгрузка людей и товаров может создать множество проблем. Корабельный причал позволяет обойти вышеозначенную трудность и произвести выгрузку практически в любом регионе Великой реки. Крупные города и порты, естественно, имеют собственные причальные сооружения.

ПАССАЖИРСКАЯ ПАЛУБА

Над главной палубой располагается бойлерная палуба. Однако, несмотря на свое название, она не является прибежищем паровой машины. В носовой части описываемой палубы располагается корабельный салун, который служит одновременно и баром и рестораном. За салуном размещаются пассажирские каюты, по бокам которых простираются прогулочные дорожки.

Над бойлерной палубой располагается крохотная штормовая палуба, на которой размещены каюты высшего класса. Центральное помещение этого шикарного места называется Техасской комнатой.

МОСТИК

Наконец, над штормовой палубой располагается капитанский мостик. Рубка практически полностью застеклена, что необходимо рулевому для хорошего обзора. Как правило, подобные меры предосторожности помогают капитану и рулевому избежать многочисленных опасностей коварного водного потока. На мостике располагается такая важная вещь, как свисток. Каждый пароход, путешествующий по реке, имеет собственный звук свистка, по которому приближающееся судно заранее идентифицируется в портовых городах и в поселениях с маленькими пристанями.

РЕЧНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Люди, путешествующие на корабле, как правило, вынуждены развлекать себя сами. Команда управляющая судном, внимательно следит за рекой и машинами, вследствие чего, ее представителям некогда возиться с пассажирами.

Салун самое популярное место среди путешественников и тех пассажиров, которые не имеют религиозных и моральных ограничений против выпивки и азартных игр. До событий Гражданской Войны, люди частенько играли без перерыва всю дорогу от Нового Орлеана до Сент Луиса. Таким образом пассажиры были заняты игрой все четыре дня путешествия. В наши дни, подобное поведение является редким исключением из общего правила. Однако, в любом случае, игроки, занявшиеся азартными играми на корабле, играют в карты значительно дольше, чем в любом наземном салуне.

Теперь я дам вам маленький совет – играя в карты на корабле, ведите себя как можно более внимательно и осторожно. На суда регулярно проникают скользкие типы, которые добывают себе пропитание, «охотясь» на беспечных пассажиров. Если бы я выдавал за каждого обманутого ими человека 5-ти центовую монетку, то я бы мгновенно лишился всего гонорара, полученного за данную книгу.

Пассажиры, чуряющиеся выпивки и азартных игр, могут развлечь себя хорошей книгой, которую необходимо взять в дальнюю дорогу. Также, путешествующие люди могут хорошо провести время прогуливаясь по палубе и наблюдая за открывающимися видами природы. К сожалению, очень часто ландшафты простирающиеся за следующей банкой, ничем не отличаются от тех, что были за предыдущей!

ОПАСНОСТИ РЕКИ

На первый взгляд, кажется, что ширина реки способствует общей простоте плавания по Миссисипи. Позвольте мне уверить вас в том, что вышеозначенная догадка не имеет ничего общего с правдой. Под гладью речных волн скрывается множество опасностей. Во-первых, стоит отметить, что широкая Миссисипи очень не глубока. Если в зимний сезон, корабли могут плавать по водам реки достаточно спокойно, то летом Миссисипи мелеет настолько, что в некоторых ее районах навигация становится невозможна. Коварные отмели, образовавшиеся на речном дне, можно заметить лишь по слабой зыби на водной поверхности. Рулевой не обладающий необходимыми навыками навигации по мелеющей Миссисипи, скорее всего, не сможет долго удержаться на своем посту.

Если сложить длины Миссисипи и ее притока Миссури, то мы получим, что река Крови самая большая водная артерия в Миров. К сожалению, река не течет по прямой, она частенько меняет свое русло. Таким образом, после каждого крупного наводнения, река меняется на всем протяжении своего 1,300 мильного тока. На реке появляются новые повороты и отмели. Старые, наоборот, могут с легкостью исчезнуть. Миссисипи иногда так сильно меняет свое русло, что маленькие портовые города вполне могут оказаться сугубо сухопутными поселениями.

Банки, располагающиеся посреди тока реки, частенько намываются землей и вскоре на них начинают расти деревья. Сломанные стволы означенных выше растений также затрудняют движение по Миссисипи. Стоит отметить, что от неприятной встречи с подводным бревном, корабль может спасти лишь опытный капитан, знающий толк в своем ремесле. Занятно, но некоторые капитаны паровых кораблей считают, что звук сломавшегося и упавшего в воду дерева, бывает похож на выстрел артиллерийского орудия.

Аварии паровых судов также усложняют навигацию по реке. К сожалению, разбившиеся пароходы не только помечают новую опасность, но и порождают дополнительные проблемы для капитанов паровых кораблей. Дело в том, что корпуса разбившихся пароходов вскоре оказываются окружены илом, что, в свою очередь, порождает новые подводные мели на некотором расстоянии от обломков.

Наверное, вы уже поняли, что хорошие рулевые ценятся на Миссисипи очень высоко. Если капитан руководит судном только в момент приближения к берегу, то рулевой несет ответственность за судьбу корабля в каждый отдельный момент плавания.

ВЕЛИКИЕ РЕЧНЫЕ ГОНКИ

Поскольку по реке плавают огромное количество кораблей, нет ничего удивительного в том, что капитаны некоторых из них пытаются выяснить, какое речное судно может называться самым быстрым. Начало великим гонкам было положено в 1870 году. Отцами соревнования были Джон Кэннон – капитан *Роберта Эдварда Ли*, и Томас Лезерс – капитан *Начеса*. Оба капитана родились в Кентукки, но обладали полностью противоположными политическими воззрениями. Если Лезерс был закостенелым конфедератом, то Кэннон, по слухам, поддерживал дело Союза (парадоксально, но его корабль был назван в честь героя Дикси).

Информация о гонке была столь шумно разрекламирована в прессе, что о соревновании узнали даже жители Севера. В газетах непрестанно писали о том, что это будет гонка столетия. Два, участвующие в рейсе корабля имели боковые гребные колеса и практически идентичные по мощности паровые машины. Будущих наблюдателей заплыва

особенно порадовал тот факт, что последний этап соревнования должен был пройти под выстрелы Союзных орудий.

Старт гонки состоялся 30 июня 1870 года. Корабли отчалили от пристани Нового Орлеана и направились к Сент Луису. Во время своего скоростного путешествия пароходы должны были преодолеть 1,300 миль водной глади. Мне очень тяжело вообразить себе более захватывающее зрелище, чем корабельное скоростное соревнование (шотландская игра гольф – не в счет). Большая часть банок, расположенных по курсу гоночных судов сразу же после старта была заполнена зеваками и наблюдателями. В самом начале заплыва Ли вырвался вперед и удерживал свою позицию до самого завершения рейса. На последнем этапе пути, Ли обгонял Начеса на четыре часа!

Естественно, когда рейс закончился, наступило время для оправданий. Лезерс немедленно заявил, что отстал от своего противника, поскольку его судно получило несколько пробоин от федеральных орудий, расположившихся поблизости от Огайо. По словам проигравшего капитана, пушки северян молчали, когда рядом с ними проходил корабль Кэннона. Впрочем, мало кто поверил Лезерсу, поскольку рядом с Огайо Начес отставал от Ли уже на целых два часа, и вряд ли мог догнать своего соперника при самом лучшем раскладе.

В конце концов, *Роберт Э Ли* был признан самым быстроходным кораблем, ходящим по Миссисипи. Свой рейс он завершил за 3 дня, 14 часов и 18 минут. Стоит отметить, что вышеозначенный рекорд не побит до сих пор, поскольку капитаны кораблей не стремятся плыть по рекам Огайо, опасаясь за целостность своих судов.

КОРАБЛИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

В начале 50-ых годов 19-го века, появились первые пароходы и баржи, владельцы которых использовали свои суда в качестве плавучих цирков и театров. Однако, с началом войны, развлекательные корабли практически прекратили плавать по реке. После того, как горячая фаза противостояния канула в лету, паровые театры вновь вышли на речной простор. По всей видимости, самым большим кораблем развлечений, ныне является *Флоатинг Сёкэс Палас*, приписанный к Новому Орлеану.

В действительности *Плавучий Цирковой Дворец* до войны был обыкновенной паровой баржей. Однако, после перестройки, корабль превратился в место развлечений и стал плавать по реке от одного города, до другого. Конфедераты конфисковали судно у хозяина в самом начале войны и стали использовать его в качестве плавучего госпиталя. После завершения боевых действий, правительство потеряло интерес к барже и передало ее в частные руки на открытом для всех аукционе.

Стоит отметить, что плавучий дворец, как минимум в два раза превосходит любой театр Северной Америки, построенный на твердой земле. Внутри корабля находится зал на 3,400 персон и огромное количество различных развлечений. Зритель, попавший на судно, может полюбоваться, как на танцующих лошадях, так и на серьезные драматические представления. Кроме того, на корабле есть маленький орган, и музей «Курьезов и Чудес». Обычные зрительские места во Дворце стоят около 50 центов, тогда как лежа обойдется вам в 3\$.

В водах города Полумесяца, плавучий театр находится в безопасности от налетов Союзных рейдеров. По этой причине, корабль странствует поблизости от Нового Орлеана, а также по нижнему Тенесси. Судно vyplывает на гастроли раз в год, во время летних месяцев. Думаю, не стоит говорить о том, что Дворец заходит в каждый, встретившийся на пути городок

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РЕКЕ

В наши дни, путешествие по Миссисипи не является особой проблемой. Практически каждый, стоящий на реке город, имеет причал, к которому может пришвартоваться паровое судно, для выгрузки пассажиров и грузов. Корабли, плавающие по Миссисипи

ходят по расписанию, причем их рейсы покрывают собой пространство от Нового Орлеана, до безопасного ныне Верхнего Тенесси.

Ниже я привел примерные цены на корабельные билеты. Конечно, в некоторых местах реки они могут стоить дороже, тогда как в других, немного дешевле.

СТОИМОСТЬ РЕЧНОГО ПУТЕШЕСТВИЯ

Апартаменты	По договоренности
Палуба парохода	1 цент / миля
Корабельная каюта	5 центов / миля
Паром	1 цент / человек и 2 цента / лошадь

ЧАРТЕРНЫЕ РЕЙСЫ

Иногда случается так, что корабельное расписание не полностью устраивает вас. В таких случаях, вы можете зафрахтовать судно. Не бойтесь, по реке плавают огромное количество кораблей и в случае возникновения подобной проблемы, вы легко сможете найти капитана, решившего подзаработать немного денег. Естественно, чартерный рейс стоит не малых денег. Однако, его цена, все же, не сравнима с покупкой нового корабля.

Стоимость чартерного рейса за один день равна 1% от стоимости парохода. Кроме того, вы должны будете платить владельцу корабля за топливо, потраченное судном. Если к примеру, вы решили зафрахтовать плоскодонку, то путешествие на ней обойдется вам в 1.25\$ в день. Корабельный чартер будет стоить 17.50\$ в день, плюс расходы на топливо. Известный пароход, или судно с отличной командой может обойтись вам в два раза дороже. Однако, на реке полным полно суденышек, команды которых мечтают взяться за любую подвернувшуюся работу.

И еще один момент. Выше я привел стандартные цены. В действительности стоимость чартерных рейсов может серьезно варьироваться в зависимости от ситуации. Кроме того, не стоит забывать о том, что в случае возникновения серьезных проблем вы можете зафрахтовать не только пароход, но и военный монитор!

ЧАСТЬ 2: ОПАСНЫЕ ВОДЫ.

Миссисипи всегда отделяла Восточное побережье страны от Таинственного Запада. Великая река издавна протекает через сердце США и Конфедерации, а значит, является местом столкновения государственных интересов. Несмотря на то, что обе стороны конфликта истощены затянувшейся войной, политики обоих государств до сих пор пытаются поставить народ противника на колени. Поскольку и США и КША имеют крупные флоты паровых мониторов, приграничные части реки, как правило, укреплены до зубов, а значит, в состоянии отразить внезапные рейды с враждебного берега.

ВОЙНА НА РЕКЕ

Миссисипи до сих пор является единым полем битвы между повстанцами и янки. Вдоль границы Миссури и Иллинойса тянется полоска ничейной земли, служащая буферной зоной между враждебными государствами. Внутри собственных границ, суда США и КША могут передвигаться достаточно свободно, однако на территории вражеского штата, «заграничные» корабли могут встретиться с весьма «теплым» приемом.

Буферная часть реки непрерывно охраняется патрулями, вследствие чего, капитаны торговых и транспортных судов стараются держаться как можно дальше от пограничного участка Миссисипи. Стоит отметить, что обе страны пытаются предотвратить незаконный переход границы вражескими пароходами при помощи массивных минных полей, перегораживающих широкие пространства реки. В добавок к этому, патрули, прочесывающие границу, частенько бывают вооружены самыми передовыми видами оружия и наиболее быстроходными кораблями.

Северная часть границы защищена от вторжения южан крупнокалиберными батареями морских орудий, которые могут посылать снаряды на территорию противника. Рядом с южной границей янки наставили столько орудий, что их снаряды могут накрыть цель, расположенную в любом участке буферной зоны. Батареи стоят вдоль берега через равные интервалы и легко простреливают каждую все складки окрестной местности. Не так давно северяне привезли к границе чудовищные мортиры, снятые с фортов восточного побережья. Эти громадные орудия могут отправить на ту сторону границы снаряды, размеры которых сравнимы со здоровенной наковальней.

10 КОРАБЛЕЙ

По сравнению с Северянами, Южане обладают более чем скромными силами самообороны. У Дикси нет стационарных фортов и артиллерийских батарей, поскольку функции охраны несет на себе маленькая корабельная флотилия, базирующаяся в Сент-Луисе. Речным флотом повстанцев командует Коммодор Густавус Александр – бывший рулевой парового корабля.

Флот Конфедерации состоит из десяти бронированных пароходов с боковым расположением гребного колеса. Эти суда очень сильно напоминают Лабиринтные Бегуны, используемые старателями в Великом Лабиринте. Пароходы Дикси несут на себе достаточно оружия, чтобы подавить любую северную угрозу за исключением тяжелобронированного монитора. Однако, северяне не рискуют использовать подобные корабли на вражеской территории, поскольку осадка мониторов не позволяет оперировать им поблизости от многочисленных минных полей. Пароходы южан обладают превосходной маневренностью, что позволяет им уклоняться от столкновений с речными банками и полузатопленными деревьями. В случае необходимости, скоростные суда Дикси могут быстро выйти из-под огня стационарных батарей противника.

Флотилия коммодора Александра получила неофициальное наименование «10 кораблей». Именно столько судов вышло в 1788 году из гавани Нового Орлеана с целью уничтожения речного пиратства, процветающего на берегах Великой Реки. Изначальная эскадра очистила реку от противника менее чем за год. В свою очередь, Александр надеется справиться с северной угрозой за равный промежуток времени.

РЕЧНЫЕ ДЕСАНТЫ

Поскольку пограничные части реки хорошо укреплены противоборствующими сторонами, казалось бы нет никакого смысла лезть в пасть к противнику, готовому к любому возможному варианту развития событий. Однако, нет! В среде противоборствующих военных изредка появляются «деятели», готовые совершить очередной налет (в военной среде, эту акцию называют «десантом») на вражеский берег.

В течение нескольких последних лет, Союз предпринимал ряд безуспешных попыток взять под свой контроль Сент Луис. Используя в качестве прикрытия батареи крупнокалиберных орудий, установленные на северном участке границы, янки без проблем высаживали десант в городе и начинали наступление на Дикси. Южане ничего не могли поделать с дальнобойными пушками северян, поскольку у повстанцев на данной территории никогда не было крупнокалиберных орудий, а также наводчиков, способных скорректировать огонь союзной артиллерии для быстрого подавления вражеских мортир.

Для противодействия северному десанту, повстанцы отводили большую часть армии за городскую черту Сент Луиса и окапывались. Как правило, линия обороны проходила вне радиуса действия береговых батарей союза. Малая часть южной армии оставалась в городе и начинала выматывающий бой с наступающим противником. Очень часто, повстанцы использовали против янки мелкокалиберные орудия, которые могли вести огонь на узких пространствах городских улиц. Как правило, подобная тактика серьезно замедляла продвижение противника и заставляла северян отступать к илистому

побережью Миссисипи. В конце концов, терпение северян иссякало, и янки бесславно возвращались на десантные корабли.

Ответные удары Дикси были менее крупномасштабными и, чаще всего, завершались кавалерийским налетом на Миссури. Кавалеристы южан уничтожали северные поезда снабжения, а также разрушали армейские сооружения и склады, не имевшие должной охраны. Спустя неделю рейд завершился, и выжившие кавалеристы возвращались на территорию Конфедерации. Стоит отметить, что вышеозначенные налеты не столько вредили северянам, сколько досаждали им.

Короче говоря, военные приготовления США и КША на территории Миссисипи всегда носили оборонительный характер. Противники смотрели друг на друга через окуляры подзорных труб и биноклей, ожидая удобного момента для нападения. Довольно быстро, военная кампания на Великой реке превратилась в вялотекущее позиционное противоборство.

НЕСЧАСТНЫЙ ШТАТ

Миссури вошла в состав США в 1820 году. Однако, даже в то время, обитатели региона не знали, как относится к рабовладельческому вопросу. Впрочем, политики Северного побережья плевать хотели на мнение своих граждан и сами решили все спорные вопросы. Сенаторы решили сделать Миссури рабовладельческим штатом, поскольку Мэн было решено преобразовать в территорию свободную от рабства. Стоит отметить, что правящая верхушка Миссури всегда поддерживала идею рабовладения, тогда как обычные жители штата были индифферентны к данному вопросу или вообще придерживались позиций аболиционистов. Прошло совсем немного времени, и сторонники активной борьбы с рабовладением осознали, что Миссури является регионом, в котором столкнулись интересы противоборствующих партий. Страсти вокруг рабства быстро накалились, и вскоре в Миссури пролилась первая кровь. Эти столкновения произошли задолго до начала Гражданской войны, но именно они стали кровавым прологом для последующего столкновения между нациями.

После начала Гражданской войны, сила союза моментально оккупировали «горячий» штат. Упрямые южные патриоты продолжали биться с оккупантами в течение нескольких лет, но большая часть Миссурийского населения приняла новую власть без ропота и вооруженных выступлений. Вышеозначенное положение дел оставалось неизменным, пока на поле битвы не появился генерал Джон Шофилд.

ГЛУПОСТЬ ШОФИЛДА

Генерал Шофилд прибыл в штат для того, чтобы взять под командование все Военные силы Союза, расположенные в описываемом регионе страны. До начала войны, Шофилд был инструктором Вест Поинта и приобрел славу талантливого математика. К несчастью для штата, он был крайне неподходящей кандидатурой на должность военного губернатора. Управлять штатом он стал в деспотической манере, наплевав на права Миссурийцев. Кроме того, его люди не предприняли никаких мер для того, чтобы защитить мирных граждан от бесчинствующих на реке рейдеров. В итоге, ситуация в Миссури стала столь взрывоопасной, что делегация от штата направилась напрямую в Вашингтон. Выслушав посланников, президент приказал Шофилду прислушиваться к мнению граждан и прекратить непрестанные налеты, исходящие от противников установленного режима.

Однако, послание пришло слишком поздно. Выяснилось, что Шофилд помогал рейдерам, снабжая их союзными припасами и оружием. После того, как тайное стало явным, президент приказал генералу Джону Поупу арестовать предателя. Впрочем, Шофилд вовремя узнал об опасности и улизнул из когтей Союза.

ТЕРПЕНИЕ ПОДХОДИТ К КОНЦУ

После всех вышеозначенных передраг, терпение Миссурийцев подошло к концу. Когда в 1864 году военным губернатором штата стал генерал Стирлинг Прайс, он довольно быстро обнаружил, что в Миссури полным полно вооруженных до зубов людей, только и мечтающих о том, чтобы вышвырнуть Янки вон.

Что касается генерала-ренегата Шофилда, то он до сих пор прячется где-то в прибрежных городах, и не обращает никакого внимания на ту награду, которая была назначена за его голову правительствами США и КША. Стоит отметить, что голова Шофилда была оценена так низко, что вряд ли кто-то кинется его ловить. Скорее всего, американские государства пошли на подобный шаг, дабы откреститься от деяний военачальника.

К 1864 году Миссури по большей части оставалась штатом, в котором преобладали Конфедеративные симпатии. После возвращения Миссури в лоно Конфедерации, стратеги Дикси решили превратить его береговую линию в линию тотальной обороны. Довольно скоро, по всей территории штата стали появляться многочисленные форты и укрепления. Пока южане усиливали южную часть штата, ренегаты Шофилда и Рейдеры Янки превратили северную Миссури в землю без людей, над которой закон был вообще не властен. Путешественники, решившие прогуляться в описываемых местах, для пущей осторожности по очереди распевают марши «Дикси» и «Боевые гимны северян».

С формальной точки зрения, вся территория Миссури находится под властью Конфедерации. Однако, в действительности, земля Дикси начинается лишь с южных регионов Миссури.

KC & LR

Миссури выступает за границу конфедерации также явственно, как сучок из гладко обструганной деревяшки. В результате, она блокирует для северян большую часть железнодорожных путей, связывающих восточное побережье страны с Великим Лабиринтом. Именно по этой причине северные железные дороги (Юнион Блю, Васатч и Айрон Драгон), были вынуждены пустить свои пути севернее.

В то же самое время, южные железнодорожные кампании наоборот, заинтересованы в Миссури, поскольку штат практически не затронут путями конкурентов. Впрочем, южанам приходится умерять свою прыть, ибо железное полотно, проложенное по штату, было частной собственностью задолго до того, как Джефферсон Б. Дэвис решил устроить гонку в сторону Калифорнии.

РИЧАРД БАРНИ

KC & LR была основана в 1869 году Ричардом Барни, который задумал проложить по Миссури альтернативный путь, необходимый для снабжения штата требуемыми ресурсами. Единственная причина, по которой данная дорога остается не особенно популярна заключена в северных мониторах, которые легко могут обстреливать железнодорожное полотно из своих чудовищных пушек.

В предвоенное время, Барни был удачливым торговцем, обитающим в Сент-Луисе. Когда, штаты сошлись в смертельном противостоянии и торговые пути на Север оказались закрыты, капитал Барни начал идти ко дну, словно тяжеленный кирпич. Естественно, северные товары оставались востребованными на Юге, но их было крайне сложно перевести через Границу. Впрочем, Барни был хитрым парнем, и ему удалось решить данную проблему весьма необычным способом.

Как правило, северные товары доставлялись на юг контрабандистами. Однако, данный способ торговли был ненадежен и вкладывать в него крупные суммы денег было чрезвычайно рискованно. На спорных территориях, подобный товарообмен мог принести

некоторые доход, но воды Великой реки кишели военными кораблями и контрабандная доставка товара была на редкость опасна.

Для того, чтобы выправить свое финансовое положение, Барни проложил от Сент-Луиса железную дорогу, которая вела в Канзас Сити - самый крупный город спорных территорий. Здесь, Барни мог заключать сделки с северными торговцами не боясь получить обвинение в контрабанде. «Серый рынок» оказался столь доходным, что через несколько лет Барни основал собственную железнодорожную кампанию «Канзас Сити и Литтл Рок» (сокращенно KC&LR). К 1875 году, исходящие из Канзаса пути Барни добрались, наконец, до Нового Орлеана.

ПОМОЩЬ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫХ БАРОНОВ

Во время постройки путей, все три крупных южных железнодорожных барона помогали Барни звонкой монетой. Когда дорога, наконец, была построена, Бароны направили Барни петиции и затребовали с него право бесплатного пользования путями KC&LR. Кроме того, бароны требовали право бесплатной транспортировки грузов при помощи собственных локомотивов. К текущему моменту времени, Черная Река, Байю Вермеллион и Дикси Рэйлс совершенно свободно пользуются путями Барни и возят по ним все, что им вздумается. Кроме того, на данном этапе своего развития, KC&LR успешно соперничает с корабельными перевозками по Миссисипи, несмотря на то, что в последнее время ситуация на реке стабилизировалась. По каким-то неведомым причинам, деловые люди больше предпочитают паровозы, нежели речные суда.

Скорее всего, корабли завоюют прежнюю репутацию надежных транспортных средств не так быстро, как хотелось бы их капитанам.

БАНДА ДЖЕЙМСА

Вне всякого сомнения, рассказ о Миссури будет не полным, если я не расскажу вам о банде Джеймса. Некоторые ребята, обитающие в описываемой части страны верят, что люди Джеймса истинные патриоты Дикси, решившие вступить в прямую конфронтацию с Янки. Другие же считают, что описываемые господа являются самыми обыкновенными бандитами, прячущими свою темную сущность за флагом Конфедерации.

Люди Джеймса получили мрачную славу за свои смертоносные рейды против Канзаса (как вы помните, это территория не принадлежит Союзу и является спорной). Лично я думаю, что подобные акции вызваны не столько патриотизмом, сколько жадностью к чужому богатству. Иначе бы последователи Джеймса атаковали поселения находящиеся на северных территориях. Более того, бандиты никогда не захватывали поезда, следующие в северо-восточной части Канзаса (этот участок штата Янки считают своим), что полностью противоречит той идеологии, которую воспевают налетчики. Конечно, ренегаты Шофилда и Союзные налетчики иногда совершают рейды по спорным землям, но мне неизвестно ни одного случая, чтобы люди Джеймса вступили с ними в бой.

Кроме того, по штату ходит слух, что Ричард Барни регулярно выплачивает Джеймсу деньги за протекцию над своими дорогами. Весьма вероятно, что именно по этой причине, северо-восточная часть Канзаса является относительно безопасным регионом. Другие части штата Барни интересуют мало, так как в них не проложено полотно его кампании. Если предположение о сотрудничестве Джеймса и Барни основано на истинных фактах, то, скорее всего, железнодорожный магнат доволен сложившимся положением вещей, тогда как его конкуренты несут постоянные убытки из-за бандитских налетов на собственные локомотивы.

Естественно, я не имею никаких доказательств вышеозначенной связи, а значит истинное положение дел может быть совершенно другим.

СЕНТ-ЛУИС, МИССУРИ

Когда-то Сент-Луис был большим и быстрорастущим городом, находящимся вблизи пограничных земель. Поселение считалось последним оплотом цивилизации, за которым простирались дикие земли Таинственного Запада. Кроме того, Сент-Луис был крупным речным портом, возведенным у самого устья Миссури, примерно посередине великой Миссисипи.

Да, господа, будущее Сент-Луиса была радостным, безбедным и впечатляющим. К несчастью, война между Севером и Югом превратила городских обитателей в мучительный сон, повествующий о грядущей Смерти. Короче говоря, город стал жертвой затянувшегося противостояния между штатами. Однако, прежде чем приступить к рассказу о сегодняшнем положении дел внутри Сент-Луиса, я хотел бы обратить ваше внимание на историю описываемого поселения.

ОСНОВАНИЕ ГОРОДА

В 1763 году, Пьер Лиго - французский торговец из Нового Орлеана - основал маленькое торговое поселение у самого устья Миссури. На следующий год, рядом с лавкой Лиго был заложен первый камень деревеньки Сент-Луис. Стоит отметить, что в то далекое время положение Французов в новом свете было достаточно шатким. Франция с треском проиграла Семилетнюю войну и была вынуждена отдать англичанам большую часть Канады, а также территории расположенные к западу от Аппалачей. Подобные потери пришлось не по нраву Французам, которые предпочли восстановить баланс сил, подписав с испанцами секретное соглашение, дарующее последним все земли к западу от Миссисипи. Несмотря на то, что Французское владычество над Сент-Луисом продолжалось всего полгода, большая часть городских жителей была французской крови. Естественно, некоторые жители поселения прибыли из Канады или Нового Орлеана.

Британцы попытались отнять город у Испанцев во время Американской революции. В 1780 году, 1,200 канадских поселенцев и индейцев совершили марш на город. Однако вражеское нашествие было отбито 280-ю жителями и 50-ю солдатами, населяющими Сент-Луис.

ПРИБРЕТЕНИЕ ЛУИЗИАНЫ

Благодаря речной торговле, Сент-Луис в конечном итоге дорос до размеров маленького городка. Деревянные постройки исчезли с городских улиц и на их месте появились ладно сложенные каменные дома. Торговцы, обитающие в городе, также перестали торговать одним только мехом. Короче говоря, к началу 19-го века, в Сент-Луисе обитало не менее 1000 жителей.

В 1802 году, Наполеон Бонапарт вновь включил Сент-Луис в область Французских владений в Новом Свете. Однако, император достаточно быстро понял, что владение американскими колониями влечет за собой появление множества трудноразрешимых проблем. Помимо всего прочего, у маленького гения не было свободных денег для создания мощной Американской армии, поскольку Европа вошла в эпоху Наполеоновских войн. Стоит ли говорить о том, что затянувшийся конфликт сжирал все имеющиеся ресурсы Первой Империи. Пытаясь добыть денег на войну и обезопасить себя от конфликта с молодыми Соединенными Штатами Америки, Наполеон продал Луизиану США за символическую сумму в 15 миллионов долларов.

Таким образом, в один день жители Сент-Луиса два раза поменяли свою национальность. 9 марта 1804 года, Испанский флаг был спущен с городского флагштока и заменен Французским знаменем. Еще через 24 часа, Французское полотнище уступило свое почетное место Американским «Звездам и полосам».

ПРОДВИЖЕНИЕ НА ЗАПАД

К началу экспедиции Льюиса и Кларка, Сент-Луис стал основным населенным пунктом, откуда шла миграция американского населения на западные территории. Торговля мехами также развивалась невероятно успешно, обеспечивая крупные барыши местным торговцам.

К 1841 году, Сент-Луис стал вторым по значению Миссисипским городом после Нового Орлеана. Внутри его черты стали появляться маленькие мануфактуры. Торговцы же продолжали заниматься бартером и монетарным обменом с пионерами, добывавшими шкуры диких животных по ту сторону Великой Реки.

РАЗРУШЕНИЯ ВОЙНЫ

До 1861 года будущее Сент-Луиса казалось счастливым и безмятежным. Однако, с началом войны ситуация резко изменилась. К маю месяцу 10-ти тысячная армия союза полностью окружила маленький конфедеративный гарнизон форта Джексон, который размещался за пределами города. Янки держали Сент-Луис под своим контролем до 1864 года, пока в поселение не прибыл Генерал Прайс.

Впрочем, бегство северян из Сент-Луиса не спасло город. Торговля находилась в полумертвом состоянии и практически не подавала признаков жизни. Под властью Дикси, ситуация в поселении стала катастрофической, поскольку Сент-Луис оказался отрезан от дорог, ведущих в богатые и процветающие Северные Штаты. Оказавшись под управлением Конфедератов город окончательно потерял былые мечты и надежды. Даже торговля с южными штатами для городских предпринимателей оказалась чрезвычайно опасна, поскольку северные батареи легко доставали своими снарядами до кораблей, входящих в гавань Сент-Луиса.

ГОРОДСКОЙ ГАРНИЗОН

После того, как генерал Прайс вернул Сент-Луис под контроль Конфедерации, в поселении разместился Транс-Миссисипский департамент, находящийся под управлением генерала Эдмунда Кирби-Смита. К текущему моменту времени в Сент-Луисе находится крупный пехотный гарнизон Юга, а также ранее упомянутая речная флотилия, охраняющая водные пространства, расположенные к северу от города. По самым приблизительным расчетам, количество «серых» военных, обитающих в Сент-Луисе, серьезно превышает общее количество мирных жителей, оставшихся в городе.

Для того, чтобы предпринимать регулярные вторжения в Сент-Луис, Северяне держат на том берегу реки внушительные силы морской пехоты и инфантерии. Хотя бы раз в неделю голубые мундиры посылают в город парочку артиллерийских снарядов. Видимо, это делается для того, чтобы южанам жизнь медом не казалась. Естественно, Дикси всегда охотно отвечают, вступая в бестолковую артиллерийскую дуэль.

Впрочем, большую часть времени, пространства вокруг Сент-Луиса выглядят мирными и спокойными. Именно по этой причине, офицеры противоборствующих армий частенько плавают по реке на противоположный берег и обмениваются последними новостями, несмотря на самые агрессивные тенденции своих политических лидеров.

РЕЧНАЯ КРЕПОСТЬ

Строения, возведенные рядом с доками Сент-Луиса, сейчас напоминают кучи старых, гнилых досок. Многолетнее противостояние, печально отразилось на городской архитектуре, вследствие чего военные постарались снести все конструкции, возведенные на расстоянии 100 ярдов от берега. Эти свободные от построек пространства служат убойной землей для высадившихся на берегу северных десантников. Кроме того, они снижают риск пожаров, которые могут возникнуть от случайных снарядов, прилетевших с

противоположного берега. В свою очередь, солдаты используют обломки домов для укрепления своих защитных позиций, вырытых поблизости от города.

Склады, располагающиеся к западу от убойной земле были укреплены южанами. Повстанцы соединили их системой подземных туннелей и лазов. По словам гражданских рабочих, принимавших участие в укреплении местности, некоторые руины Сент-Луиса были заминированы на случай возможного вражеского прорыва. Короче говоря, мне жаль тех ребят союза, что добровольно или по приказу кинутся отбивать у Конфедератов опустошенный берег и попадут в вышеописанную мясорубку.

Что касается конфедеративной артиллерии, то она располагается на расстоянии полумили от речного берега. Обитающие в городе друзья сказали мне, что пушки смотрят вовсе не на другую сторону реки. Как правило, артиллеристы направляют их в сторону прибрежных банок Сент-Луиса. По всей видимости, Дикси не стремятся предотвратить высадку вражеского десанта. Вместо этого, они задумали уничтожать каждую партию солдат, выбравшихся на берег рядом с городскими развалинами.

ЖИЗНЬ В СЕНТ-ЛУИСЕ

Наверное, вы уже догадались, что в нынешние времена торговая жизнь Сент-Луиса оказалась полностью парализована. В городе нет ни купцов, ни западных пионеров, ни частных пароходов. Внутри поселения осталось лишь несколько мелких лавок, да пара частных предпринимателей. Не удивительно, что большая часть этих господ снабжает армию Конфедератов различными припасами.

Та часть города, что расположена рядом с казармами, изобилует салунами, ломбардами и борделями. Впрочем, в отличие от угрюмых городков Таинственного запада, местные публичные дома выглядят вполне пристойно. Возможно, в том виноваты военные законы, действующие на территории города, и строго соблюдающиеся солдатами и офицерами южной армии. Если в Сент-Луисе совершается правонарушение, то военный суд достаточно быстро находит преступника и выносит ему суровый приговор. По этой причине, городская тюрьма практически свободна от «постояльцев».

Кузницы и конюшни Сент-Луиса также востребованы военными, поскольку они обеспечивают своими услугами те части конфедеративной кавалерии, что совершают рейды по территории противника. Для того, чтобы войска получали самое лучшее обмундирование и питание, ряд локальных магазинов заключили с армейскими интендантами несколько выгодных контрактов.

В западной части города расположены мануфактуры, которые производят оружие и боеприпасы, для паровой флотилии и обосновавшегося в Сент-Луисе гарнизона.

Большая часть прибывающих в Сент-Луис кораблей везет в своих трюмах военные припасы и сырье. Простые торговые корабли в порт заходят чрезвычайно редко, поскольку предприниматели пользуются, в основном, не пароходами, а надежной железной дорогой. Стоит отметить, что Конфедеративное правительство заключило эксклюзивный контракт с KC&LR, который будет продолжаться до тех пор, пока локомотивы Барни поставляют в город необходимые армии припасы.

ГОРОД КУРГАНОВ

В окрестностях Сент-Луиса находится огромное количество старинных захоронений. Древних курганов было так много, что поселенцы частенько называли Сент-Луис не иначе, как «Город курганов». Пару десятилетий назад, расположенные вокруг поселения захоронения начали активно раскапывать. Налетчики занимались своим черным делом, не обращая внимания на тот факт, что могилам было несколько сотен лет!

Стоит отметить, что исследователи, занимавшиеся историей региона, так и не смогли идентифицировать, что за народ создал столь сложную систему древних захоронений. К текущему моменту времени большая часть могил уничтожена, так что мы вряд ли когда-нибудь сумеем разгадать все тайны связанные с курганами.

КОНТРАБАНДИСТЫ

Ранее я писал, что в Сент-Луисе практически нет легальной речной торговли. Однако, я не упомянул о том, что в водах Миссисипи действуют речные крысы, которым без разницы кому сбывать свои товары. Эти лихие ребята с одинаковым удовольствием торгуют и с Джонни Ребом и Билли Янком.

Северные контрабандисты пытаются провезти на юг товары производимые в индустриальных штатах восточного побережья. Южные, наоборот, везут на север хлопок и тростник. Каким-то хитрым образом, контрабандисты умудряются пересечь водную границу в целости сохранив свою шкуру.

Касательно проблемы контрабандистов, противоборствующие стороны придерживаются двойных стандартов. Если пограничные части ловят контрабандистов противника, то их приветствуют, как героев. Если же в «мышеловку» попадают свои, то судьба их оказывается достаточно печальна.

Плаваая в течение 10-ти последних лет рядом с вооруженными фортами, контрабандисты научились многочисленным хитростям, которые помогают им выжить в сложившейся обстановке. К примеру, дневной порой контрабандисты прячут свои корабли под сенью огромных прибрежных деревьев. Ночью, суда, перевозящие запретные грузы, выходят из своих тайных убежищ, и как ни в чем не бывало, продолжают свой путь. Описываемая тактика эффективно действует не только против южан, применяющих корабли береговой обороны, но и против янки, которые больше полагаются на свои артиллерийские батареи. Стоит отметить, что самые нахальные и известные контрабандисты используют для пересечения границы миниатюрные подводные лодки. Однако, непостоянная и изменчивая природа реки делает опасным плавание на подобных судах. Кроме того, подводная лодка не может перевозить много груза, а значит, в большинстве случаев, риск не соизмерим с возможной прибылью от нелегальной торговли.

ГОРЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК

Города, стоящие у берегов Великой Реки породили на свет ни одну историю о призраках и приведениях. От старожиллов очень часто можно услышать, что чуть ли не каждый брошенный в окрестностях Миссисипи мрачный дом одержим духами, а каждый темный участок угрюмого леса был местом, где произошло ужасающее убийство. Ясно понятно, что согласно описываемой точке зрения, внутри каждой речной пещеры обитают ужасные чудовища.

Сент-Луис не является исключением из вышеозначенного правила. Горожане имеют свою историю о призраке, которого они именуют Горящим Человеком. Согласно легенде, небольшая группа пьяных моряков, однажды наткнулась на пьяного человека, упавшего в темной городской аллее. Тот так здорово напился, что не мог встать с дороги, и, видимо, вообще не ощущал, что происходит вокруг.

Осознав, что пьяницу можно легко ограбить моряки вывернули ему карманы, но ничего не нашли. Разозлившись, негодяи начали избивать бедолагу. После одного из ударов, пьяница разбил масляную лампу и вспыхнул, как факел, так как на его теле было пролито много спиртной жидкости.

С тех пор прошло много времени, но обитатели Сент-Луиса непрестанно упоминают о том, что до сих пор видят призрак Горящего Человека, который ходит в старых районах города, пытаясь отыскать собственных убийц. Думаю, местные законники с интересом расспросили бы духа, поскольку в течение последнего города в темных углах Сент-Луиса нашли некоторое количество страшно обожженных человеческих тел.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА СЕНТ-ЛУИСА

А. АРСЕНАЛ

Рядом с побережьем реки, за огромной толстой стеной стоит массивное здание городского арсенала. Это самый большой конфедеративный склад оружия, расположенный на реке Крови. Его запас пуль и снарядов, огромен и может сравниться с арсеналами Ричмонда, Атланты и Аугусты.

Угрюмые конфедеративные солдаты непрестанно стоят рядом с входом в строение. Кроме того, пространство за стенами постоянно патрулируется военными. В течение последних пяти лет в арсенал Сент-Луиса не входил ни один гражданский человек, вследствие чего вокруг строения ходят самые разные слухи и дикие предположения.

К примеру, некоторые жители считают, что арсенал в действительности является тюрьмой, в которой томятся ужасные создания, пойманные правительственными агентами в локальных болотах. Приверженцы данного предположения доказывают свою правоту, указывая на странные закрытые повозки, которые частенько въезжают за арсенальные стены. Кроме того, ночной порой, из постройки регулярно доносятся ужасающие вопли и крики нечеловеческой природы.

Лично я считаю, что арсенал действительно является арсеналом, поскольку на Миссисипи полно тайных мест, где тюрьма для монстров может стоять, не привлекая ни чьего внимания. Инсталлировать подобное место в Сент-Луисе не стал бы не один военный.

В. КЛИНИКА ДОКТОРА КОУЛМЭНА

Доктор медицины Питер Коулмэн знаменитая в городе личность. Др. Коулмэн человек редкого таланта, поскольку он способен зашивать шрапнельные раны в потоковом порядке не забывая вести со своими пациентами милую беседу. Если вы получили в районе Сент-Луиса ранение или травму, то лучше места для излечения, чем клиника доктора, вам не найти.

Питер Коулмэн выучился на врача на восточном побережье страны, после чего провел несколько лет в Армии Конфедерации занимая должность полевого хирурга. Люди говорят, что в свое время он, вместе с генералом Ли, был на знаменитом поле близ Геттисберга. Естественно, добрый доктор хранит полное молчание на данный счет. Благодаря своему огромному опыту доктор Коулмэн считается не только лучшим врачом Сент-Луиса, но и всего ближайшего региона. Практически все горожане знают доктора в лицо и уважают его врачебные таланты.

Сам Коулмэн считает, что имеет «шестое чувство», которое указывает ему на текущее состояние больного. Если Коулмэн появляется рядом с кроватью смертельно больного, то в большинстве случаев смерти приходится отступить. Вне зависимости оттого, что вы думаете по поводу описываемого персонажа – доктор Коулмэн является первоклассным хирургом. И точка.

С. ОТЕЛЬ ФРИМАНТЛ

Если, прибыв в Сент-Луис вы захотите отдохнуть, то вряд ли сумеете найти внутри города место лучшее, чем отель Фримантл. Несмотря на то, что это не самый большой отель Сент-Луиса внутри его стен вы найдете удобные комнаты и хорошо приготовленную пищу. Слава об этом месте столь велика, что в отель приезжают люди из окрестностей поселения. Владелицу заведения зовут Мэри Фримантл. Эта женщина безукоризненная хозяйка, а также мастерица по части приготовления обедов. Обед, ланч и ночной прием пищи обойдутся вам всего в 1.25\$.

Д. ПИВОВАРЕННЫЙ ЗАВОД ЛЕМПА

Пивоваренное производство является единственной городской индустрией, которая чувствует себя хорошо, несмотря на затянувшуюся военную кампанию. В 40-ых, 50-ых годах, в Сент-Луис прибыло множество Немецких и Европейских эмигрантов, семьи которых обладали древними пивоваренными традициями. Поскольку новая родина эмигрантов располагалась на самой середине Великой Реки, Сент-Луис был выбран центром пивного производства. Самый большой завод, производящий алкогольный напиток был построен семейством Лемпов в 1850-ом году. С тех самых пор, пиво Лемп получило широкую известность не только на землях Юга, но и на территориях Соединенных Штатов Америки.

Стоит отметить, что успех Лемпов был связан с одним малоизвестным фактом, касающимся географии Сент-Луиса. Дело в том, что под городской землей пролегает огромная сеть катакомб, большая часть которых до сих пор не исследована. Лемпы переместили производство крепкого напитка в глубины земли для того, чтобы жидкость получила соответствующую выдержку в условиях низких температур, а также правильный вкус.

Однако, радость пивоваров продолжалась не долго. В один прекрасный день, работники подземного завода стали пропадать без вести. Объяснить исчезновения людей было невозможно, поскольку работники не оставляли после себя никаких следов и зацепок. У руководителей завода через некоторое время сложилось ощущение, что их люди буквально растворяются в воздухе!

Положение на пивоваренном заводе стало столь серьезным, что Лемпы объявили награду в 1,000\$ тому, кто сможет раскрыть загадку таинственных исчезновений. К текущему моменту времени, за дело взялось несколько отрядов искателей приключений. Впрочем, старания этих людей были безрезультатны, поскольку большая часть наемников повторила судьбу несчастных рабочих.

Е. ЛАВКА РОБЕРТСОНА

Местный начинающий археолог по имени Робертсон нажил себе славу после того, как одна из местных железных дорог прошла через древний курган, расположенный поблизости от города. Покопавшись в земле рядом с путями, Робертсон нашел множество древних «артефактов», которые стали основой его коллекции редкостей.

К текущему моменту времени, Робертсон открыл маленькую лавочку в которой проводит торговлю найденными предметами и раскопанным оружием. В светлое время суток, любой человек может полюбоваться на редкости, имеющиеся в лавке археолога, заплатив за вход в магазин всего 10с.

Г. ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО СЕНТ-ЛУИСА

Ричард Барни убежден в том, что знает, чего хочет от города Конфедеративное правительство. Дабы удовлетворить одну из государственных нужд Барни построил в западной части города огромное Железнодорожное депо KC&LR. Конечно, размеры депо значительно больше, чем можно было бы предположить глядя на размеры и население Сент-Луиса. Если мы включим в число городских жителей всех пребывающих в городе солдат конфедерации, то размер инсталляции все равно останется чрезмерным.

Барни уверен, что после окончания Гражданской войны Сент-Луис станет центральной торговой точкой Великой Реки. По мысли железнодорожного магната, подобное развитие событий сделает его королем положения и поможет городу возродиться в кратчайший период времени.

Однако, по всей видимости, не все согласны с планами Ричарда. По какой-то непонятной причине, охранники Депо пропадают со своих рабочих мест с ужасающим постоянством. Ни один житель города не может объяснить описываемое явление, хотя количество возможных теорий увеличивается с угрожающей быстротой.

К примеру, несколько городских обитателей с пеной у рта доказывают, что на депо совершают налеты Северные инфильтраторы, тогда как другие указывают пальцем на происки корабельных компаний не заинтересованных в появлении мощного конкурента. Не так давно появилась новая теория, согласно которой в исчезновениях виноваты люди из Агентства Пинкертона, которые невзлюбили КС&LR за возможную связь Барни с бандой Джеймса. Кроме того, не стоит забывать и об умниках, уверяющих, что депо Сент-Луиса одержимо некими злобными духами.

Короче говоря, пока правда не открылась все теории хороши. Лично я считаю, что в происходящем виноваты Агенты Пинкертона, хотя подобный стиль работы входит в противоречие с их предшествующей деятельностью. Впрочем я бы не отмахивался и от версии с призраками. Возможно, духи являются единственными виновниками заварушки?

Г. ЗМЕИНОЕ УБЕЖИЩЕ

Змеиное убежище – это салун, расположенный в восточной части Сент-Луиса. Путешествующие по городу человек, может найти его в районе доков. Как вы помните, большая часть складов и портовых сооружений была уничтожена Союзной артиллерией, так что Убежище ныне стоит чуть ли не на пустыре.

Ныне в салуне обиваются седые моряки, которые непрестанно травят байки о «старых добрых деньках». Поскольку большая часть этих людей занимается контрабандой, приходить в салун без определенной цели достаточно рискованно и опасно для здоровья! Однако, если вы ищете корабль или капитана для будущей поездки по Миссисипи, то Змеиное убежище является идеальным местом для начала пути.

ХАРОН

Если вы смотрите на корабли, стоящие в гавани Сент-Луиса, то судно с одноименным названием, скорее всего, привлечет к себе ваше внимание. Харон – маленький крепкий пароход с кормовым гребным колесом. Его владельца и капитана зовут Леви Росс. Что и говорить, репутация этого человека весьма сомнительна. По слухам, Росс занимается не только коммерческими перевозками, но и откровенной контрабандой. Кроме того, люди говорят, что Леви отлично знает опасности реки и обладает невероятной удачей, которая еще ни разу не подводила его. Среди местных бытует легенда, что однажды Росс умудрился удрать от целой эскадры союзных мониторов, которые поприветствовали его снарядами из своих крупнокалиберных пушек.

Если вы будете искать в Сент-Луисе судно для рискованных коммерческих перевозок, то вряд ли найдете корабль лучше «Харона». Однако, не забывайте проверить свой бумажник перед переговорами с Россом. Это человек берет за свои услуги немалые деньги.

Н. ТОВАРНЫЙ СКЛАД СТОВИНГТОНА

Расположенный в нескольких кварталах к северу от речного побережья, товарный склад Стовингтона представляет собой первоклассное хранилище. Здесь находятся самые дорогие и ценные вещи вехрней Миссисипи, вследствие чего стоимость их хранения бьет любые монетарные рекорды.

К текущему моменту времени конструкции Стовингтона были зарезервированы правительственными агентами. Склад охраняется одиночными солдатами и тяжело вооруженными патрулями. Сквозь затемненные окна склада не видно тех объектов, что находятся внутри массивной инсталляции. Стоит отметить, что прямая попытка проникновения за внешний периметр хранилища закончилась для меня провалом.

Естественно, вокруг столь охраняемого места ходит множество различных легенд. Некоторые жители города считают, что внутри склада располагается тюрьма, где допрашивают ценных агентов союза. Другие уверены, что внутри здания Стовингтона испытываются новые модели смертоносного оружия. Я не верю ни в ту ни в другую

гипотезу, поскольку ни разу не видел рядом со зданием ни пленников, ни ученых. В то же самое время, поблизости от складов я неоднократно наткнулся на офицеров Конфедеративных ВМФ.

Естественно, рядом с правительственным складом не стоит слоняться без дела. Местные солдаты чрезвычайно подозрительны и регулярно хватают людей, которые ведут себя как шпионы. Как правило, пойманных препровождают внутрь здания для последующего допроса. Поверьте, это очень неприятная процедура. Я уже опробовал ее на собственной шкуре.

ПАДАЯ С ГРЕБНЯ ВОЛНЫ...

Сент-Луис медленно умирает, даже несмотря на то, что северяне предприняли несколько попыток отбить его из рук Южан. Вряд ли Сент-Луису поможет даже скорое окончание войны, поскольку городской инфраструктуре были нанесены серьезные повреждения. По большому счету, у Сент-Луиса нет причин влачить дальнейшее жалкое существование. Действительно, некогда город был крупным портом расположенным в сердце Миссисипи. Однако, к текущему моменту времени поселение превратилось в последнюю остановку конфедеративных судов. Северные торговцы давно прекратили снабжать город товарами из индустриально развитых штатов. Кроме того,двигающиеся на запад поселенцы, обходят Сент-Луис стороной, отправляясь в более южные или в более северные города в зависимости от своих предпочтений.

Скорее всего, контрабандисты продолжают действовать в верхних пределах Южной Миссисипи, пока сохраняется напряженность между северными и южными штатами, и существуют люди, желающие приобрести товары, вывезенные с другой стороны границы. Впрочем, даже крупные обороты черного рынка не смогут даровать Сент-Луису статус большого торгового города. Именно по этой причине, многие торговцы собрали все свои вещи и перебрались на более выгодные, с экономической точки зрения, территории.

Жители верхней Миссисипи придумали несколько трудно реализуемых планов, при правильном исполнении которых гибель Сент-Луиса может быть отсрочена и даже предотвращена. К примеру, Ричард Барни считает, что война не будет длиться вечно и поэтому вкладывает все наличные деньги в развитие железнодорожной сети. По мысли магната, завершение войны превратит Сент-Луис в один из сильнейших городов Миссисипи. Поселение станет торговыми воротами на юг, ибо на территории Сент-Луиса будет расположен крупный железнодорожный узел.

Впрочем, подобные оптимистические воззрения на будущее, свойственны крайне ограниченному числу людей. С каждым днем в Сент-Луисе пустеет все больше и больше домов. Люди стремятся покинуть город, ибо оптимистическими речами и грандиозными планами семью не прокормишь.

ЧАОКИЯ

До войны это место было расположено среди бесчисленного множества курганов, а проходящая по нему дорога, бежала из Сент-Луиса в сторону океанского побережья. Местные жители называли город Чаокия по имени окружающие поселение захоронений.

Я видел Чаокию один раз в жизни. Город занимает в радиусе две или три мили. Со всех сторон его окружают влажные болотистые леса, вследствие чего истинный размер поселения определить достаточно трудно. Центр города расположен на кургане, вершина которого поднимается на 100 футов. Местные жители называют это место Монахов курган, но я не имею понятия почему они выбрали для данной географической точки столь странное название.

Рядом с Чаокией я не видел следы целенаправленных земельных работ. Однако, повстречавшийся мне молодой кавалерийский офицер, уверил меня в том, что могилы изрядно разрыты союзными солдатами, которые частенько высаживаются к северу от

древних руин и начинают окапываться. Тот же самый вояка заметил, что рядом с городом расположено одноименное поселение, давно покинутое собственными жителями. Кроме того, по какой-то неведомой причине, лошади, оказавшиеся рядом с холмами Чаокии очень сильно нервничают. По этой причине кавалеристы предпочитают ходить через руины и величественные могилы без четырехногих друзей.

МАЛЕНЬКИЙ ЕГИПЕТ

Между Миссисипи и рекой Огайо на территории южного Иллинойса был построен Маленький Египет. Конечно, данное руководство описывает не столько Север, сколько Конфедерацию. Однако, я не мог пройти мимо этого удивительного поселения несмотря на то, что Иллинойс является союзным штатом. С Маленьким Египтом связаны две интересные истории, которые, скорее всего, понравятся постоянным читателям Эпитафии. Никто в точности не знает, почему Каир был назван Каиром. Впрочем, большинство людей сходятся на том мнении, что основатель поселения был каким-то образом связан с этой средиземноморской колонией Британии. Вышеозначенное предположение очень похоже на правду, поскольку поблизости от Египта расположен город, именующийся Карнак. В отличие от большей части Иллинойса, территория вокруг Маленького Египта изобилует холмами и лесными массивами.

СОЗДАТЕЛИ КУРГАНОВ

В Маленьком Египте живут люди, существующие за счет богатства «земных недр». Копатели курганов распространены в описываемом поселении также сильно, как и в нижнем течении Миссисипи. Несмотря на то, что курганы выглядят не столь впечатляюще как Пирамиды, археологи, работающие в Иллинойсе, уверены, что насыпи использовались древними индейцами в качестве усыпальниц для своих вождей.

Курганы, окружающие Египет, медленно очищаются от земных пластов. Некоторые захоронения даже исследуются, но большинство могил просто уничтожается. На их месте возводятся жилые дома или проводятся работы по сбору древнего грунта. Добытая могильная земля доставляется на побережье для укрепления береговой линии.

К несчастью для ученых, хищническое разграбление курганов не прекращается ни на минуту. Многие курганы уже полностью разрушены невежественными копателями земля. Однако, самое страшное заключается в том, что на месте недавно разрушенных курганов непрерывно появляются новые.

Кто-то или что-то, пытается восстановить разрушенные усыпальницы индейских вождей. Каждую ночь, новые груды земли поднимаются на холмах рядом с Маленьким Египтом, и в их глубинах на утро обнаруживаются свежие человеческие трупы. Вы будете поражены, но рот и нос каждого, найденного в холмах покойника, забит похоронной землей!

КАИР, ИЛЛИНОЙС

В южной части Иллинойса, на крошечном участке земли, расположенном между Огайо и Миссисипи расположен Каир. Река в этом месте столь узка, что человек может не напрягаясь перепрыгнуть через нее.

Если вы посмотрите на карту, то быстро поймете, что Каир возведен в месте идеальном для обустройства города, ибо находится на слиянии двух крупных рек. Действительно, Каир являлся идеальным местом для речной торговли, пока штаты не устроили друг с другом Гражданскую войну. Сейчас в Каире располагается верфь Союза, а также береговые укрепления, которые образуют речную линию Северной обороны, защищающую берега Миссисипи и Огайо.

ОСТРОВ КАИР

Поскольку Каир расположен меж двух рек, ему частенько угрожают наводнения. Для того, чтобы предотвратить разрушительный подъем воды, жители поселения окружили город дамбами. Когда реки выходят из берегов и вода начинает подниматься, Каир превращается в остров.

Если бы я жил в описываемом городе, то подобное положение дел вряд ли пришлось бы мне по вкусу. Я не люблю находиться в самом центре обширного водного пространства, не имея под ногами твердой корабельной палубы. Упрямое нежелание горожан покидать Каир, возможно объясняется тем, что город построен в стратегически удачном месте. Впрочем, это моя собственная догадка, которая может оказаться ложной. Однако, несмотря на многочисленные трудности островной жизни, ни один обитателей Каира не пожелал покинуть свой дом.

ВОЙНА ФОРРЕСТА

В прошлом октябре Конфедеративный генерал Натан Бедфорд Форрест вышел из Кентукки, переправился через Огайо и атаковал Каир. Нападение было предпринято Форрестом в отместку за Шермановское разграбление Лоусвилля, Кентукки.

Воспользовавшись туманом, южане переправились через водное пространство реки и осадили форты Холт и Джефферсон, построенные поблизости от города. Южане спешно эвакуировали местных жителей из поселения, после чего предали Каир огню. В действительности, конфедераты поступили с гражданским населением точно так же, как Шерман поступил с обитателями Лоусвилля. Разобравшись с горожанами, южане приступили к уничтожению союзных укреплений.

После захвата фортов, конфедераты устроили кровавую бойню, в которую трудно поверить любому цивилизованному человеку. С пойманных северян живьем сняли кожу, после чего несчастных солдат Союза бросили в реку. Те бедолаги, что выжили после казни, утонули в водах бурной реки. Уничтожив остатки сопротивления, конфедераты перебрались на другую сторону реки и отправились, назад, в Кентукки. Здесь они начали вынашивать новые планы вторжения в Иллинойс.

Стоит отметить, что, не взирая на мотивы акции, подобная дикость является военным преступлением. Да самого последнего времени, повстанцы избегали использовать против Штатов тактику генерала Шермана, вследствие чего боевой дух войск был как никогда высок. Теперь же, после дикой резни генерала Форреста, мы стали не лучше (а может быть даже хуже) своего врага.

НАСИЛИЕ ПОРОЖДАЕТ НАСИЛИЕ

Кровавый поход Форреста вызвал бурю негодования не только на Севере, но и на Юге. Однако, удивительным образом, акты невероятной жестокости, творимые рядом с Каиром, продолжились. По обеим сторонам реки до сих пор продолжают всплывать обезображенные человеческие тела. Узнав о продолжающейся бойне, власти Союза немедленно заявили о том, что солдаты Конфедерации совершили новые преступления. В ответ, Южные представители попытались доказать, что вышеозначенные трупы являются прямым следствием северных репрессий по отношению к жителям Юга.

Не так давно, мне удалось узнать, что среди изуродованных покойников встречаются не только белые, но и негры. Последнее значит, что смерти людей никак не связаны с массовыми репрессиями в которых обвиняют союзных солдат. Узнав о подобной странности, янки отправили в регион множество агентов Пинкертона, которые занялись прочесыванием Каирских окрестностей. Поскольку в окрестностях города сложилась чрезвычайно опасная обстановка, я не рекомендую путешествовать рядом с Каиром одиночку или в составе маленькой группы. Ходит слух, что от кровавого возмездия со стороны неизвестных сил не застрахованы даже команды патрульных кораблей, бегающих по Великой реке.

НОВЫЙ МАДРИД, МИССУРИ

Если плыть вниз по течению реки, то в 80-ти милях от Каира вы обнаружите небольшой городок, получивший название Новый Мадрид. На первый взгляд это довольно скучное и ничем не примечательное место – еще одно маленькое поселение на протяженном побережье Великой Реки. Однако, внутри этого крохотного порта путешественника ожидает парочка необыкновенных историй.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

8 февраля 1812 года, в районе Нового Мадрида произошло самое сильное землетрясение в Американской истории, если не считать сокрушительной катастрофы, недавно коснувшейся Калифорнии. Толчки земли были столь сильными, что даже в Новом Орлеане люди чувствовали, как почва ходила под их ногами.

Обитатели Нового Мадрида, оказавшиеся в самом центре трагедии, говорили о волнах 20-ти футовой высоты и трещинах в поверхности земли, через которые убегала не только вода, но и прибрежный песок. Когда землетрясение завершилось, почва вокруг города опустилась вниз на 50 футов, а великая Река два дня спустя изменила свое русло. Люди, ставшие свидетелями катастрофы, до сих пор уверены, что перед ними предстало видение Конца Света.

По случайному стечению обстоятельств, в самый момент землетрясение, первый речной пароход – *Ново Орлеанская Леди* – достиг слияния Миссисипи и Огайо. Прибытие паровой машины видели индейцы, которые также навсегда запомнили этот день. Только представьте себе, что почувствовали исконные жители континента, когда вслед за прибытием странной машины тяжело вздрогнула земля, а за кормой парохода начали вздыбливаться титанические волны!

Естественно, путешествие парового корабля открыло новую эру в плаваниях по Миссисипи. Однако, я не стану говорить о том, что именно это событие стало причиной великого землетресения.

БЕСПОКОЙНАЯ ЗЕМЛЯ

После Великой Встряски 1868-го года, жители Нового Мадрида стали замечать, что почва под их ногами вновь дрожит и покачивается. Иногда, из под пластов земли, до их ушей доносится ужасающий рокот и давящий шум.

Естественно, подобные события вызвали к жизни множество разнообразных сейсмических гипотез. Некоторые люди стали доказывать, что вскоре в районе Нового Мадрида произойдет еще одно разрушительное землетрясение, которое по своему размаху превзойдет Великую Встряску. Другие любители поболтать, решили, что землетрясение вызвано Союзной диверсией, инициированной для разрушения городов Юга. Ну и напоследок скажу, что среди народа бытует еще одна версия. Согласно ей, дрожь земли порождает огромные существа, сходные по биологическому строению с гигантскими червями Мохавы.

ЧАСТЬ 3: ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЧАСТЬ РЕКИ

Территория, разоренная войной, кончается сразу же после слияния Миссисипи и Огайо. Конфедеративные форты, конечно, стоят и в этом регионе реки, но большая часть вышеозначенных конструкций находится на границе с Иллинойсом. Тяжелые снаряды Янки не беспокоят покой данных вод, тогда как на речных банках средней части реки

иногда можно встретить крохотные поселения мирных жителей. Военные инсталляции в данном регионе практически полностью отсутствуют.

ПИРАТЫ

Южные капитаны, выбравшиеся из опасных вод северной Миссисипи, не чувствуют себя спокойно даже оказавшихся в регионе, защищенном от вылазок Янки. Подобное поведение моряков связано с тем, что ниже по течению Реки суда не застрахованы от нападений безжалостных пиратов. Самый опасный участок плавания, находится в районе между Каиром и Мемфисом. Пассажирские и торговые суда, вошедшие в этот регион, очень часто становятся жертвами разбойничьих атак.

Речные пираты, как правило, прячут свои корабли в небольших притоках и глухих заводях. Разбойники избегают главного речного русла и терпеливо выжидают свою жертву, скрываясь в тайных убежищах. Завидев торговый корабль, пираты атакуют его, берут на бордаж и пытаются подавить сопротивление команды. Ограбив судно и забрав все имеющиеся на борту ценности, пираты топят пароход. Разбойники частенько действуют безжалостно и не оставляют в живых свидетелей своих атак.

ЛЫСЫЙ ПИТ

Самый знаменитый и безжалостный пират Миссисипи известен под именем «Лысый Пит». Согласно легенде, в свое время Пит был охотником на бизонов и промышлял на западе Техаса. Своих волос он лишился после того, как наткнулся на отряд агрессивно настроенных Команчей. Правда ли эта история, мне не известно. Даже по сравнению с другими пиратами реки, Пит действует чрезвычайно жестоко и безжалостно. Частенько он топит захваченный корабль, после чего расстреливает спасшихся из гарпунной пушки.

Люди Лысого Пита действуют в небольшом речном коридоре, расположенном в 50-60-ти милях от Мемфиса. Тайная база пиратов, естественно, скрывается разбойниками. Ни один живой человек, оказавшийся в убежище пиратов, не покинул его живым. Преступления Лысого бандита привлекли к себе внимание конфедеративных властей, вследствие чего, за голову Пита была назначена награда в 5,000\$. Кроме того, власти обещали по 100\$ за каждого убитого или плененного члена банды. Стоит ли говорить о том, что пока еще ни одна живая душа не получила этой награды.

РЕЗНЯ В ФОРТЕ ПИЛЛОУ

В 25-ти милях к северу от Мемфиса расположен маленький форт Пиллоу, охраняющий северные подступы к поселению. 12 апреля 1864-го года, конфедеративный генерал Натан Бэдфорд Форрест осадил это укрепление при помощи своих войск. Несмотря на то, что янки помогали речные мониторы, их сопротивление завершилось всего через несколько часов. Конфедераты, ворвавшиеся внутрь крепости, нашли в форте не только сдающихся северян, но и огромный запас эля и виски.

Войска, захватившие форт Пиллоу, были по большей части укомплектованы бывшими дезертирами с Юга и беглыми рабами. Северные же части, наоборот, состояли из последовательных сторонников США и свободных цветных солдат. Как вы уже догадались, расовые противоречия, низкая грамотность захватчиков, предубеждения против негров и виски стали причиной, вызвавшей настоящую катастрофу.

Практически сразу же после захвата форта, Конфедераты начали казнить пленников. Согласно слухам, более половины из 576 защитников форта были ранены, утоплены или безжалостно убиты во время осады и последовавшей резни. Союзный командующий – майор Брэдфорд – был также убит «во время попытки бегства».

Несмотря на то, что истинная роль Форреста в боине до сих пор неизвестна, некоторые командиры союза считают, что полная вина за военное преступление должна лечь на

плечи именно этого генерала Конфедерации. Для того, чтобы разобраться с событиями, произошедшими в форте, правительство Севера собрало целую комиссию во главе с генералом Шерманом. Однако, бесславный провал похода на Атланту привел к тому, что полная правда о резне до сих пор не раскрыта.

Ужасный инцидент в форте Пиллоу, поставил жирную точку на попытках Северян закрепиться в центральной части Миссисипи. Спустя шесть недель после осады форты, войска генерала Форреста подошли к Мемфису. Северяне решили не защищать город и пустились наутек. «Дьявол Форрест» - так назвал конфедеративного командующего генерал Шерман - одержал очередную победу.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Говорят, что сразу же после бойни в форте Пиллоу, вода, протекающая поблизости от северных укреплений, была красна от пролитой крови. Немного погодя, среди местных жителей появились слухи, рассказывающие о явлении духов, одетых в призрачную форму Союза. Согласно местным верованиям, в призрачном облике всегда появлялись люди, замученные солдатами Форреста. Эти существа были одержимы жаждой мщения и убивали любого южанина, встретившегося им по пути ночной порой.

Вне всякого сомнения, легенды о призрачных мертвецах являются выдумкой. Однако, по какой-то непонятной причине, южные войска избегают форта Пиллоу и даже не пытаются обосноваться в нем, несмотря на выгодную стратегическую позицию, которую занимает укрепление. Для того, чтобы защитить окрестные территории от возможных атак янки, Конфедераты построили еще один форт в нескольких милях по течению реки.

МЕМФИС, ТЕННЕСИ

Похоже, люди, живущие вблизи от Миссисипи, любят черпать вдохновение в истории древнего Египта. Основатель Мемфиса выбрал для своего города имя, которое некогда принадлежало столице могучей империи. В переводе на английский, вышеозначенное наименование можно перевести, как «место для хорошего жилища». Как вы, наверное, знаете, Мемфис расположен на вершине Четвертого обрыва Чикасо. Много столетий, а может быть и тысячелетий назад, на месте современного города располагалась стоянка забытой индейской цивилизации.

ФЕРНАНДО ДЕ СОТО

В 1541 году известный испанский конкистадор Фернандо Де Сото проходил через эти места, пытаясь отыскать следы таинственного золотого города – Эль Дорадо. Вполне возможно, что де Сото оказался первым европейцем, увидевшим берега Миссисипи.

Во время своих странствий, конкистадор проводил безжалостную политику завоевания по отношению к коренному населению описываемых земель. Сталкиваясь с очередным племенем Де Сото обычно покорял его или уничтожал. Страшная слава шла впереди конкистадора и очень часто индейские племена не вступали в переговоры с испанцем, предпочитая сразу же браться за оружие. Жесткость Де Сото было сложно вообразить, вследствие чего у индейцев не было никаких иллюзий по поводу своего будущего. Стоит отметить, что сражаясь с Де Сото, индейцы верили, что он является кровавым богом, вышедшим из мира Смерти. Подобная вера была порождена доспехом конкистадора, который не брал копья и стрелы индейцев. Неуязвимость лат для примитивного оружия превратила захватчика в бессмертного бога.

Вскоре после того, как экспедиция Де Сото пересекла Миссисипи, конкистадор подхватил лихорадку и умер. Последователи завоевателя были напуганы происшедшим поскольку, индейцы вряд ли бы терпимо отнеслись к тому, что бессмертный бог умер. Для того, чтобы скрыть смерть своего вождя, конкистадоры провели прощальную церемонию на плоту посреди реки и выкинули тело Де Сото в темные воды Миссисипи. Несмотря на то,

что место гибели де Сото неизвестно, некоторые считают, что ритуал был произведен поблизости от современного Мемфиса.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ДЖЕКСОНА

Первые попытки основания города на вершине обрыва Чикасо были предприняты в конце 18-го века. Естественно индейцы Чикасо считали данную территорию своей собственностью и всячески противились попыткам белых людей взять ее под контроль. Подобное положение дел продолжалось до тех пор, пока президент Эндрю Джексон не «договорился» с индейцами и те не согласились открыть земли Западного Теннесси для поселения белых колонистов.

В 1819 году Джексон и два других белых коммерсанта (один из них был юристом, тогда как другой генералом) основали Мемфис. Довольно быстро город стал излюбленным местом отдыха для моряков, спускающихся на своих кораблях вниз по Великой реке. Прошло не так уж и много времени до того момента, как Мемфис стал крупным торговым центром, а его население стало расти не по дням, а по часам. К началу Гражданской войны в поселении проживало 35,000 жителей.

СОЮЗНАЯ ОККУПАЦИЯ

В начале войны Мемфис оказался окружен северными частями и отделен от Южных штатов. Короткое речное сражение между северными и южными флотилиями закончилось победой янки, и над городом взвился «Юнион Джек». Не прошло и пары месяцев, как генерал Грант сделал Мемфис своей оперативной базой для будущего вторжения.

Плохая подготовка южных солдат сослужила Мемфису добрую службу. Город сумел избежать долгой осады, навряд ли той, которой подвергся Вicksburg, а также умудрился не стать жертвой пожаров или целью тотальной бомбардировки (Луисвиллю в этом смысле повезло куда как меньше).

МЕМФИС СЕГОДНЯ

Прибывшие в город путешественники найдут Мемфис в весьма жутком состоянии. Стороннему человеку вообще может показаться, что город испытывает все тяготы затянувшейся войны. Иногда, на улицах Мемфиса можно встретить мертвые человеческие тела. Звуки отдаленной ружейной перестрелки также часты в этих злополучных местах. Практически на каждом городском проспекте можно найти заброшенные дома, взвизгивающие на прохожих черными провалами окон. Бродяги и деклассированные элементы социума, проживающие в Мемфисе, частенько занимаются мародерством или промышляют грабежами заброшенных маноров. Ситуация сложившаяся в городе столь печальна, что старейшины Мемфиса подумают объявить городскую экономику банкротом и ввести на улицах поселения чрезвычайное положение.

Случайный наблюдатель может подумать, что разрушения причиненные городу, а также царящий на улицах беспорядок, вызваны северной агрессией. Однако, истина далеко не так проста, как может показаться на первый взгляд.

ПУТЬ НА ЗАПАД

Анархия, царящая в городе, вызвана тем, что Конфедераты сделали Мемфис основной эмбаркационной точкой, соединяющей восточное побережье страны с Таинственным Западом континента. В каком-то смысле, городские проблемы Мемфиса схожи с проблемами Сент-Луиса, если вы, конечно, примите во внимание трудности военного времени и бывший факт Северной Оккупации города.

На текущий момент времени, большая часть поселенцев,двигающихся на Запад, проходит через Мемфис. Именно эти люди, превратили поселение Джексона во второй по значению речной порт Миссисипи. Естественно, город не был готов к столь быстрому росту и муниципальные службы не смогли справиться со стремительно изменяющейся ситуацией.

В итоге вышло так, что треть городского населения постоянно состоит из переселенцев,двигающихся в сторону Великого Лабиринта и других путешественников. Естественно, некоторая часть новоприбывших людей занимается незаконными делишками, и участвует в разнообразных преступлениях. Полиция, конечно, пытается справиться с разгулом бандитизма, но очень часто налетчика идентифицируют уже тогда, когда он покинул пределы города.

БОЛЕЗНЬ

Деградация и анархия, некогда процветающего порта, являются прямым следствием еще одной напасти, которая непрестанно терроризирует Мемфис. Город сумел избежать ужасов осады и оккупации, однако его жители и сами не заметили того, как стали жертвами другого, тболее могущественного врага. Я имею в виду чуму, эпидемии которой поражали город не менее трех раз за последнее десятилетие.

В 1867 году, на Мемфис обрушилась холера, которая собрала страшную жатву среди местных жителей. Болезнь атаковала город практически сразу же после эпидемии желтой лихорадки. Желтая лихорадка вновь вернулась в 1872 и с невообразимой яростью атаковала город летом 1876-го. Новая эпидемия чумы, совсем недавно поразившая Мемфис, забрала с собой тысячи человеческих жизней.

Чума столь широко распространилась по городу, что городские власти создали отряды чумных телег, которые собирали трупы, лежащие на городских улицах. Вне всякого сомнения, люди, занимавшиеся подобной работой, в большинстве своем были гнусными и отвратительными типами. Сами подумайте, до чего должен был дойти человек, деятельность которого была связана с ежедневным развозом заразных трупов.

После того, как очередной житель города принимал смерть от заразы, его труп забирала чумная повозка. Далее, тело отвозилось за город в специальное место, где жертвы болезни находили свое последнее пристанище.

НЕДВИЖИМОСТЬ В МЕМФИСЕ

На первый взгляд может показаться, что ситуация сложившаяся в Мемфисе напоминает о бедствиях Сент-Луиса. В городе, известном, как «очаг непрекращающейся заразы» действует не так уж и много легитимных коммерческих предприятий. Деловые люди боятся Мемфиса, несмотря на то, что население города непрестанно увеличивается. Не удивительно, что землю здесь практически никто не покупает. Поскольку в течение года пятая часть населения умирает от болезни и еще одна пятая покидает город, отправляясь на запад, цены на Мемфисскую недвижимость поднимаются с невообразимой скоростью. К счастью для поселения, в городе обитают инвесторы, верящие в светлое будущее города. Эти люди считают, что дыма без огня не бывает и, что каждый сверчок должен знать свой шесток. Самым успешным и амбициозным инвестором Мемфиса, по всей видимости, является Роберт Чёч.

РОБЕРТ ЧЁЧ

Жизнь Роберта Чёча является образцовым примером Конфедеративной мечты. Начав свою карьеру рабом, Чёч упорно трудился до тех пор, пока не смог открыть свой собственный бизнес. Когда по Мемфису начали распространяться заразные болезни, Чёч первым увидел, к чему может привести массовое уменьшение городской популяции. Вложив все свои средства в покупку недвижимости, Роберт начал приобретать строения и земельные участки, расположенные внутри поселения и в его окрестностях. Другие амбициозные бизнесмены довольно быстро последовали примеру Чёча и стали заниматься той же самой деятельностью, скупая недвижимость у убегающих горожан. К текущему моменту времени, большинство пустующих зданий Мемфиса не являются заброшенными. В действительности у них есть хозяин. Теперь, люди, решившие остановиться в городе, вынуждены снимать жилье у домовладельцев по совершенно безумным ценам.

МНС

Занятно, но Роберт Чёч не единственный обитающий в городе «слепой» оптимист. Для того, чтобы вытянуть Мемфис из страшной демографической ямы и победить свирепствующую на улицах чуму, наш герой основал в поселении Комитет Оздоровления Мемфиса (или МНС).

В комитет вошли известные в городе бизнесмены, представители городской управы, а также знаменитые врачи, работающие во имя того, чтобы город не стал жертвой очередной заразной эпидемии, на подобие той, которая поразила поселение прошлым летом. Представители МНС начали возводить в городе улучшенную сточную систему, создали резервуары чистой воды и соорудили несколько водонапорных башен с системами непосредственной очистки жидкости.

Несмотря на изначальные мотивы Чёча, МНС является чрезвычайно полезной организацией, заботящейся о здоровье обитателей Мемфиса. При этом, нам совершенно не важно, завершится ли успехом инициированное Чёчем предприятие или же его постигнет полный крах.

БЛЭК РИВЕР

Пожалуй, самой известной обитательницей Мемфиса является Мина Девлин. Уверен, что наши читатели знают эту женщину, в качестве руководителя железнодорожной кампании Блэк Ривер. Однако, Мина распространила свою власть не только на железное полотно, но и на сам город.

В Мемфисе располагается штаб-квартира Блэк Ривер, а значит, железная дорога является одним из самых надежных и выгодных источников городского финансирования. Поскольку Мина значится владелицей вышеозначенного предприятия, ее слова и желания, вольно или невольно, оказывают прямое воздействие на жизнь внутри поселения.

КОРПОРАТИВНЫЙ ГОРОД

Фактически, госпожа Девлин является железнодорожным бароном, или баронессой, если хотите. Ее предприятие, создало в Мемфисе огромное количество рабочих мест и с этим моментом стоит серьезно считаться, поскольку большая часть оседающих в городе денег идет из кармана людей, работающих на Блэк Ривер.

Кроме того, завоевав статус железнодорожного магната, Мина приобрела вместе с ним целую армию наемников, должных защищать ее интересы. Именно поэтому, в любое время дня и ночи, в городе находится не меньше сотни боевиков Черной Реки. В случае возникновения чрезвычайных ситуаций, наемники Мины могут объединиться с силами городского правопорядка, для успешного преодоления возникших проблем. Лично мне, подобная практика кажется рискованной и чрезвычайно неудачной, поскольку наемники Мины не столько охраняют порядок, сколько нарушают его при первом удобном случае.

НАЕМНИКИ

Я уверен, что большинство читателей данной книги знают, кто такие Ведьмы Вичиты. Эти коварные дамочки, считаются одними из самых смертоносных стрелков Таинственного Запада. Не стоит верить слухам, согласно которым Ведьмы получили свое прозвище, вследствие асоциального поведения. Наоборот, последовательницы Мины представляют собой элитную часть вооруженных сил Блэк Ривер. Именно они защищают интересы железнодорожной компании, которая все дальше и дальше продвигается на Запад континента.

Поскольку Мемфис не находится на линии фронта Великих Железнодорожных войн вполне понятно, почему госпожа Девлин устроила в городе штаб-квартиру своего предприятия. Как я уже писал ранее, владелица Черной Реки очень внимательно

относится к вопросу охраны своей частной собственности. Старые солдаты, стрелки и даже охотники за головами – все стремятся в Мемфис, дабы стать боевиками Блэк Ривер и подзаработать немного денег. Вполне вероятно, что наемничество является второй по доходности городской работой, после спекуляции недвижимостью.

КРАСАВИЦЫ МЕМФИСА

В Мемфисе есть особая элитная группа стрелков, которую обходят стороной даже самые завзятые дуэлянты. Я имею в виду так называемых Красавиц. Если Ведьмы Вичиты наводят порядок на западных дорогах компании, то Красавицы устраивают «шоу» в своем родном городе. Более того, если Мина Девлин приезжает в поселение, то Красавицы выполняют функции ее личных телохранителей. Несмотря на то, что Красавицы не столь известны в стране, по сравнению с другими воительницами Черной Реки, они все же не являются второсортными стрелками. Как вы понимаете, Мина не стала бы доверять свою жизнь людям, которые не смогли бы идеально справиться со своей работой.

Красавицы очень часто прохаживаются рядом с домом Ханта-Филана, который ныне является резиденцией Мины. Этих дамочек легко распознать по абсолютно черной одежде и сверкающим, серебряным миротворцам, которые висят на их поясах.

Когда Мина Девлин прогуливается по городу, рядом с ней находится как минимум одна красавица. В том случае, если железнодорожная баронесса отправляется в высший свет, Красавицы продолжают сопровождать ее, но при этом переодеваются в такие изысканные платья, что ни одна светская львица не сможет выставить их за дверь. Не так давно до меня дошел слух, что мисс Девлин приглашает для обучения Красавиц специальных наставников, которые преподают ее телохранительницам манеры поведения в высшем обществе, а также основные принципы этикета.

Короче говоря, любители женского пола должны вести себя как можно осторожнее в таком феминизированном городе, каким является Мемфис. Помните, что в Красавицы идут самые умелые стрелки Черной Реки. Очень часто, джентльмены, решившие позволить себе дерзость по поводу одной из Красавиц, могут увидеть перед своим носом револьверный ствол.

МИНА ДЕВЛИН

Если бы облик Мины сочетался с благородством души, то мисс Девлин была бы самой доброй женщиной Миссисипи. К несчастью, ее сердце также черно, как и ее длинные волосы. Многие мужчины, ослепленные невероятной красотой этой дамы, нашли себе раннее пристанище в могиле.

Свой деловой путь Мина начала в 1867 году в качестве жены Майлса Девлина. Под ее руководством предприятие превратилось из второсортной железной дороги во вторую, по количеству перевозимых грузов, транспортную компанию. Более того, Черная Река стала одной из трех крупнейших железных дорог Конфедерации.

Много лет назад, я имел несчастье встретиться с Майлсом Девлином лично. Стоит отметить, что это был крайне неприятный тип, любящий фантазировать о немыслимых и невозможных вещах. Когда Мина заменила своего мужа на посту владельца компании, она начала претворять в жизнь планы своего «нанаглядного».

СМЕРТЬ ДЕВЛИНА

Десять лет назад Черная Река была небольшой железнодорожной компанией, пути которой соединяли несколько городков за пределами Мемфиса. Блэк Ривера была столь мала, что в течение долгого времени избегала внимания со стороны директоров Центральной Тенессийской Железнодорожной компании (в то время во владении этих людей находилась самая большая железная дорога штата). В течение нескольких лет, Черная Река развивалась сама по себе, но в один прекрасный момент, Девлин увидел на пороге своего дома эмиссаров из TCR. Они передали Майлсу предложение о слиянии, от

которого «тот не смог бы отказаться». Девлин был так сильно взбешен подобным развитием событий, что не только отказался от предложения, но и едва не забил до смерти одного из посланников.

Руководители TCR дали Майлсу время, чтобы тот успокоился и хорошенько подумал над своим варварским поведением. Выждав несколько дней, директора конкурентной дороги сделали Майлсу еще одно предложение. Когда Майлс опять отказался, руководство TCR решило, что имеет дело с упертым тупицей и решило физически устранить руководителя Черной Реки. Ночью 18-го июля 1867 года, наемный убийца по имени Кент Белфор вышиб Девлину мозги на одной из улиц Мемфиса. Впрочем, Белфор плохо выполнил свою работу, его поймали и отправили в суд. Решив спасти своего ставленника, владельцы TCR наняли подставных свидетелей, благодаря показаниям которых, Кент Белфор совершил выстрел в попытке защитить свою жизнь. Удивительно, но суд оправдал наемного убийцу, несмотря на то, что пуля вошла Майлсу строго в затылок!

РАЗДАЧА ГОРЯЧИХ ЗАКУСОК

Удачно разобравшись с Майлсом, представители TCR начали праздновать победу над конкурентом. Однако, они забыли о Мине Девлин. Вступив во владение компанией, жена Майлса успешно справлялась с предприятием своего бывшего мужа и расширяла оперативную область действия железной дороги. Деньги широкой рекой потекли в Блэк Ривер и, вскоре, руководители TCR поняли, что на покупку Черной Реки у них не хватает средств.

Вдобавок к вышеозначенному расстройству, среди руководителей TCR и крупных держателей ее акций начались внезапные и необъяснимые смерти. Естественно, никто не мог обвинить Мину в том, что она была причастна к этим преступлениям, поскольку рядом с мертвецами не находилось никаких улик, подтверждающих эту гипотезу. Однако, многие жители Мемфиса, ставшие невольными свидетелями происходящего, были уверены в том, что случившиеся события являются местью со стороны Мины. Занятно, но Кен Белфор – непосредственный убийца Майлса – сумел уйти от кары. Он покинул город и исчез в неизвестном направлении в самом начале «чистки».

Не прошло и нескольких месяцев, как акции TCR стали продавать практически за бесценок. Никто не хотел связываться с железной дорогой, владельцы которой последовательно отправлялись на тот свет. Когда настал подходящий момент для слияния, Мина приобрела все ценные бумаги своих конкурентов, после чего приняла в свое владение все железнодорожные пути и локомотивы TCR. Именно так Блэк Ривер стала самой большой железной дорогой в центральной части Конфедерации.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Когда Джефферсон Дэвис объявил о «Железнодорожной гонке» в сторону Лабиринта, Мина решила принять непосредственное участие в соревновании магнатов. На ранних этапах «соревнования» Мина придерживалась уже известной тактики «чистки». Пользуясь подобными методами захвата, Черная Река уничтожила и поглотила в 1874-ом Южно-Атлантическую железную дорогу. Мина использовала все возможные средства для того, чтобы удержать лидирующую позицию в гонке. Пока другие бароны теряли драгоценное время, пытаясь договориться с держателями земель, по которой пройдут их пути, Мина Девлин использовала соблазнение, запугивания и даже становилась инициатором заказных убийств.

Деньги, собранные Миной во времена быстрого роста Черной Реки, позволили ей нанять для защиты своих интересов огромное количество бандитов и головорезов. Когда в великой гонке осталось всего лишь шесть крупных железнодорожных кампаний, соревнование вошло в горячую фазу. Однако, Мина уже была готова к начавшимся «Железнодорожным войнам», которые выросли из незначительных противостояний между наемниками в крупномасштабный, затяжной и кровавый конфликт. Перестрелки

между бандами происходили так часто и были столь жестокими, что похоронный колокол бил не переставая. Битва с Юнион Блю на равнинах Канзаса оказалось столь яростной, и затянулась на такой внушительный срок, что у Мины стали подходить к концу имеющиеся ресурсы. К счастью, Девлин быстро поняла, что применение стандартной тактики ведения боевых действий против конкурентов закончится тем, что по Блэк Ривер проедутся катком более мощные железные дороги.

МОДЕРНИЗАЦИЯ

И вновь Мине пришлось использовать свой ум, чтобы спасти кампанию от полного финансового краха. Каким-то образом, вдова Майлса Девлина сумела достать капиталы, требуемые на модернизацию Блэк Ривер. Кроме того, Мина сменила тактику ведения «войны» и попыталась заключить прочный альянс с Юнион Блю. Тем временем ее люди сражались с представителями союза за более быструю постройку железнодорожной ветки, ведущей в Канзас Сити. Противостояние между железнодорожными кампаниями было столь яростным, как никогда ранее, хотя лично я не понимаю, почему Мина решила любой ценой проложить стальной путь в вышеозначенное поселение?

Вполне вероятно, что ответ на этот вопрос связан с личными отношениями между Миной Девлин и Джошуа Чамберленом - владельцем Юнион Блю. По южной части страны ходит упорный слух, что два железнодорожных магната теперь связаны друг с другом не только узами дружбы. В прошлом Чамберлен был верен своей жене, и я предполагаю, что подобное развитие событий как нельзя на руку Мине. Возможно, таким образом, владелица Черной Реки хочет опорочить доброе имя Чамберлена и развалить его кампанию изнутри.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА МЕМФИСА

А. ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО БЛЭК РИВЕР

На восточном краю Мемфиса, к югу от города тентов, находится главное железнодорожное депо Блэк Ривер. Здесь непрестанно двигаются десятки локомотивов, прибывших на ремонт или плановую профилактику. Внутри депо можно увидеть не только быстроходные пассажирские машины, но и тяжело бронированные, увешанные пушками, бронепоезда Черной Реки.

Недалеко от сортировочных путей располагается обширная площадь, увенчанная административным зданием Блэк Ривер. Каждый день здесь планируются операции по развитию железнодорожной сети и поддержанию технического парка в рабочем состоянии. Естественно, режим секретности, поддерживаемый в этом месте, просто поражает воображение.

Депо патрулируется до зубов вооруженными боевиками Черной Реки. Кроме того, около года назад в ключевых точках сортировочного узла были поставлены 6-ти фунтовые артиллерийские орудия. Пушки гатлинга также заняли положенное место на наблюдательных вышках, расставленных по периметру депо. Стоит отметить, что усиление мер безопасности произошло сразу же после странного взрыва, произошедшего в исследовательском комплексе Черной реки (данная инсталляция известна под именем Des Moines). Весьма вероятно, что вышеозначенная последовательность событий не является простым совпадением.

В. СТАНЦИЯ ВРАТА ЗАПАДА

Любопытные люди, решившие узнать, на что Мина Девлин тратит свои деньги, могут отправиться прямиком на железнодорожную станцию Мемфиса. Она располагается на небольшом расстоянии от речного побережья. Мина Девлин никогда не скупилась на громкую рекламу, вследствие чего станция получила кричащее название «Врата Запада». В каком-то смысле наименование отражает истинную суть вещей, ибо с нее уходит поезд,

добирающийся до Вирджиния Сити в Неваде. Подобное путешествие до недавних пор было невозможным, но Мина каким-то образом сумела уговорить представителей Денвер-Пасифик на лизинг части их железнодорожного полотна.

Здание станции выстроено из мрамора в помпезном древнегреческом стиле. Его вход украшает ряд вычурных ионических колонн. Изучив описываемую постройку, я пришел к выводу, что слухи о плохом финансовом состоянии Черной Реки чрезмерно преувеличены.

С. МАНОР ХАНТА-ФИЛАНА

Этот величественный особняк располагается у восточной оконечности города. Хотя данное здание было построено около тридцати лет назад, оно до сих пор выглядит крепким и величественным. Не так давно в него была проведена вода, а также электрический свет. Кроме того, в особняке работает уникальная система нагревания воздуха! В свое время, внутри манора Ханта-Филана располагалась штаб-квартира генерала Гранта, который в те дни планировал Вискбургскую кампанию. Сейчас же особняк является собственностью и обителью мисс Мины Девлин.

Мина приобрела особняк у прежнего хозяина в 1867 году, сразу же по прибытии в Мемфис. Это случилось уже после того, как ее муж отправился на тот свет. Сделка была не слишком дорогой, поскольку после оккупации дом был превращен в военный госпиталь и долгое время вовсе не ремонтировался. Для того, чтобы привести дом в прежнее великолепное состояние, Мина потратила несколько лет и целый вагон денег.

К текущему моменту времени, особняк Ханта-Филана является одним из самых роскошных домов Мемфиса. Однако, его внутренние интерьеры доступны далеко не всем. Вряд ли вы сможете попасть внутрь здания, если Мина Девлин не направила вам личного приглашения. Впрочем, у вас есть шанс посмотреть на дом, если вы примите участие в одном из тех трех балов, что ежегодно устраивает хозяйка Черной Реки. Возможно, вы когда-либо слышали о помпезном и скандальном маскараде, который Мина проводит на Хэллоуин. Вы можете спросить меня – почему маскарад пользуется такой дурной славой? Я отвечу вам – потому, что во время него происходят такие вещи, на которые бы с негодованием посмотрели приверженцы еженедельных походов в церковь. В то же самое время, высшее общество Мемфиса проводит большую часть осени, готовясь к вышеозначенному мероприятию.

D. МЕМФИССКАЯ ЭСТАКАДА

Благодаря деньгам Блэк Ривер, в Мемфисе был возведен мост, соединяющий оба берега Миссисипи (стоит отметить, что через Великую реку переброшено еще две аналогичных конструкции). Второе подобное сооружение было построено в Гринвилле на деньги Дикси Рейлс, тогда как третий мост принадлежит KC&LR. Просторная и длинная эстакада, соединяет не только берега Великой реки, но и Восточное побережье страны с Таинственным западом.

Вне всякого сомнения, Мемфисская эстакада является самым настоящим инженерным чудом. Ее создание заняло целый год непрерывных работ, в результате которых было преодолено речное пространство размером в одну милю! Центральная часть эстакады поднимается на 150 футов над поверхностью воды, вследствие чего под конструкцией моста может пройти абсолютно любой речной пароход.

Боевики Черной Реки тщательно охраняют мост, поскольку диверсия на нем приведет к полной остановке товарного и транспортного обмена Блэк Ривер. Хуже того, Мине Девлин придется потратить огромные деньги на восстановление разрушенных инженерных конструкций. Стоит отметить, что предосторожности Мины были не напрасны. В течение последних двенадцати месяцев наемники Черной Реки предотвратили три полномасштабных акта саботажа, должных полностью уничтожить эстакаду.

Ныне на мост могут входить лишь те люди, что имеют специальный пропуск. Речные суда также не могут проплывать в любом месте эстакады. Для них под мостом выделены три специальные транспортные секции.

ПРИЗРАК ДЕ СОТО?

Путешественники, оказавшиеся поблизости от Мемфиса, должны опасаться ночных прогулок по воде. В прибрежных салунах ходят глухие слухи, согласно которым в окрестностях города регулярно пропадают маленькие корабли, отправившиеся в плавание после заката солнца.

Судя по всему, завсегдатаи забегаловок знают, о чем говорят. Правоохранительные структуры Мемфиса регулярно извлекают из воды лодки и катера, команда которых бесследно пропала, оставив после себя многочисленные пятна крови и куски порванной одежды. Как всегда, слухи, зародившиеся вокруг таинственного происшествия, оказываются один безумнее другого. Недавно один изобретательный болтун заявил, что в округе города орудует призрак Фернандо Де Сото, который продолжает искать потерянный город Эль Дорадо. Сторонники данной версии считают свою гипотезу единственно верной, поскольку внутри кораблей не было найдено ни одной золотой монеты, ни единого золотого украшения и, естественно, ни единого куска золота. Если, вы, уважаемый читатель согласны с вышеприведенной логикой, то я советую вам выворачивать наружу карманы и, непосредственно перед плаванием, избавляться от завалявшегося в сюртуке драгоценного металла.

Е. НЬЮКОМБ ФАРМАЦЕФТИКАЛС

Ньюкомб Фармацефтикалс — это новообразованная компания и восходящая звезда деловой жизни Мемфиса. Создателем фирмы является Роберт Ньюкомб, уроженец Новой Каролины. При производстве своих медицинских товаров, Ньюкомб использует самые новые методы и технологии.

Однако, с компанией не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что об инвесторах Ньюкомба никому ничего неизвестно! Естественно, сам Роберт свою компанию финансировать не может, поскольку прибыв в город, он едва сводил концы с концами. Однако, в течение следующих двенадцати месяцев, наш герой каким-то образом раздобыл капитал и организовал процветающий бизнес.

Несмотря на то, что компания работает всего шесть месяцев, ее товары пользуются огромной популярностью не только в Мемфисе, но и в Саванне, а также в Новом Орлеане. Вполне вероятно, что в течение следующих пяти лет, Ньюкомб Фармацефтикалс станет самой крупной медицинской компанией Конфедерации.

Г. ОБМУНДИРОВАНИЕ ОГИЛВИ

Магазин Огилви расположен в восточной части Мемфиса и в его стенах продаются вещи пользующиеся большой популярностью у переселенцев. В отличие от своих конкурентов из города Тентов, Огилви ведет свой бизнес в прочном здании, которым является заново покрашенный амбар. Несмотря на убогость своих торговых площадей, Огилви рад тому, что не ведет свою торговлю под крышей тента.

Магазин обмундирования продает путешественникам различные вещи, которые могут пригодиться во время долгого пути. Здесь пионеры могут найти все, что им необходимо, начиная от веревки и кончая водонепроницаемым плащом. Клейтон Огилви придерживается политики низких цен, вследствие чего за пару последних месяцев в городе Тентов разорилось несколько торговцев, продающих различную всячину (На следующей странице своего описания я коснусь пригородов Мемфиса).

Стоит отметить, что Огилви располагает некоторым количеством предметов, которые только недавно появились в знаменитом каталоге Смита и Робардса. Кроме того, владелец магазина продает конструкции, которые специально для него делаются локальными

безумными учеными. Дивайсы из второй группы, продаются по договорным ценам, и Огилви, естественно, не дает гарантии на их полную функциональность. Все свои товары владелец заведения выставляет на витринах в течение светлого времени суток. Занятно, но каждый новый визит в лавку Огилви открывает для посетителя что-нибудь новенькое. Каким-то образом, владелец заведения умудряется постоянно добывать все новые и новые безумные конструкции.

G. ГОРОД ТЕНТОВ

На северо-восточной оконечности города, любой путешественник может увидеть обширное море палаток и временных сооружений. Это и есть, так называемый Город Тентов. Именно здесь обитает большая часть поселенцев,двигающихся в сторону Таинственного Запада. По всей видимости, внутри Города Тентов сложился свой маленький социум – город внутри города. Здесь можно найти свои собственные магазины, салуны и даже пару примитивных церквушек. Жители Города Тентов не долго остаются на своих местах, однако Тентовые торговцы, как правило, не покидают эту часть Мемфиса. Им выгодно оставаться здесь, поскольку переселенцы оставляют в их карманах внушительные суммы денег. Цены в городе Тентов выше, чем в центре Мемфиса. Однако, переселенцы с удовольствием отдают требуемые деньги, поскольку длительные прогулки до города удручают многих из них.

Поскольку в городе Тентов коренные граждане Мемфиса не обитают, городские силы правопорядка практически не появляются среди палаток. Таким образом, закон в городе Тентов практически не соблюдается. Кроме того, МНС чрезвычайно сильно беспокоит плотность людей, проживающих в пригородах Мемфиса. Представители данной структуры считают, что описываемый регион города может породить в себе новую эпидемию заразных болезней. К текущему моменту времени, уровень преступности и болезней в Городе Тентов в два раза выше, чем в любом другом районе Мемфиса.

H. КОРАБЕЛЬНАЯ КОМПАНИЯ ТАЙЕРА

Это маленькое деревянное строение, расположенное на окраине Мемфиса, является самым северным аутпостом знаменитой корабельной компании. Ее владелец Соломон Тайер, считается одним из самых успешных предпринимателей Нижней Миссисипи. Севернее Мемфиса корабли Тайера обычно не плавают, поскольку в тех водах слишком велик риск наткнуться на пиратов или северных рейдеров.

Фактически корабельная кампания Тайера ничего из Мемфиса не экспортирует. Более того, в пределах города у нее даже маленького склада! Очень редко корабли Тайера вывозят из города ящики с ромом и хлопчатобумажной тканью. Торговля идет столь медленно и неспешно, что рядом с деревянным представительством компании всегда можно увидеть несколько ящиков с невостребованным товаром.

Путешественники, решившие попытать удачу в Мемфисе, могут найти работу на судне Тайера, или проехать на корабле в качестве пассажира. Поскольку северная часть конфедеративной Миссисипи страдает от пиратских атак, корабли Тайера хорошо защищены, и вы вряд ли сможете пронести на их борт огнестрельное оружие. Работники компании бдительно следят за пассажирами и безжалостно ссаживают с корабля тех умников, что решили пройти на борт с ружьями или револьверами.

I. САЛУН «ВИСКИ ШЭТ»

Поблизости от речного порта, каждый посетитель Мемфиса может увидеть значительное количество салунов и гостиниц, предназначенных для моряков. В принципе, эти заведения гораздо чище и удобнее, чем съемные лачуги в Городе Тентов и в них вполне могут остановиться обычные люди, приехавшие в поселение. Владельцы гостиниц с пониманием смотрят на путешественников, поскольку дебоширы и хулиганы предпочитают обитать в городских окрестностях.

Из всех речных салунов наибольшей популярностью пользуется Виски Шэт. Поверьте мне, подобная репутация закрепилась за этим местом не без причины. Несмотря на то, что Виски Шэт выглядит не особо элегантно, это заведение является показательным образцом чистоты и в нем регулярно бывает ремонт. Цены здесь немного выше, чем в окрестных заведениях. Однако, в Виски Шэт вы платите за настоящий ликер, а вовсе не за цветную воду (надеюсь, вы поняли о чем я говорю).

Владелец Виски Шэт – парень по имени Оуэн Росс – помнит о большинстве событий, происшедших на реке и может поделиться свежими слухами. Кроме того, Росс знает примерное расписание судов, приходящих в Мемфис, вследствие чего не забудьте проконсультироваться с ним, если собираетесь отправиться в плавание. Естественно, покупка выпивки, в последнем случае, строго обязательна.

ПРОПАВШИЙ ПАРОХОД

Около пяти лет назад, в 50-ти милях к северу от Висксбурга пропал старый паровой корабль «Деметра», обладающий кормовым гребным колесом. Капитаном судна был Джек Мак Гуран – мой старый знакомый.

В свой последний рейс до Сент-Луиса корабль вышел из Начеса. Погода в те дни стояла прекрасная, а река была спокойна, как никогда. Однако, случилось невероятное, Деметра пропала не оставив после себя и следа. Никто не слышал звуков взрыва. Не было найдено обломков кораблекрушения и тел погибших людей. У меня вообще сложилось ощущение, что пароход был стерт с лица земли по мановению волшебной палочки.

Капитан Мак Гуран был опытным капитаном, много лет водившим корабли по Великой Реке. Он идеально знал каналы, мели и другие опасности Миссисипи, вследствие чего я уверен, что Диметра не могла стать жертвой стихийного бедствия. Я также не думаю, что корабль был уничтожен внезапной атакой Северных рейдеров. Обычно, вышеозначенные ребята с боем прорываются через границу, и рядом с местом их появления раздается такая канонада, что не заметить их суда попросту невозможно. Кроме того, янки никогда не заходят так далеко на юг. Впрочем, даже бы если случилось невероятное и судно погибло бы в результате атаки союзного монитора, то от него все равно бы остались обломки.

Короче говоря, ситуация с исчезновением корабля до сих пор остается необъяснимой. Дополнительную сложность загадке придает тот факт, что Мак Гуран был одним из самых опытных речных капитанов! Кроме того, Мак Гуран был моим хорошим другом, и я с радостью вручу 250\$ тому своему читателю, который сможет пролить свет на судьбу Диметры и ее несчастной команды.

СТРАННОЕ СОВПАДЕНИЕ

Завершая разговор о Деметре, замечу одну интересную деталь. Сразу же после исчезновения корабля, люди пропали и в еще одном месте – маленьком речном городке, находящемся на севере Луизианы. Имя этого поселения я, к сожалению запомнил. Однако, я прекрасно помню, что оно находилось в 40-50-ти милях к северу от Висксбурга. Жители города пропали из своих домов совершенно внезапно. Представители конфедеративной комиссии заявили, что в домах бедолаг готовилась пища, а кровати поселенцев были расстелены так, словно бы они готовились отойти ко сну. Инцидент с исчезновением людей заставил меня вспомнить о пропаже колонистов на острове Роанок, а также о других подобных случаях, происшедших на Миссисипи после наступления 19-го столетия.

Даже в наши дни никто не может объяснить, куда делось поселение целого города. Мне же кажется, что несчастные разделили судьбу команды Деметры.

ВИКСБУРГ, МИССИПИ

Война между штатами коснулась практически каждого дюйма южно-миссисипской земли. Однако, Виксбург стал одной из самых главных жертв затянувшегося противостояния. Свидетельства войны в этом поселении прослеживаются гораздо явственнее, чем в других городах. Остатки этого некогда величественного и процветающего города находятся в устье реки Язу.

ОСАДА

На раннем этапе войны, Виксбург был осажден северными войсками, отряды которых поднялись по течению реки, высадившись в районе Мексиканского залива. Естественно, пока город оставался в руках Конфедерации, Янки не могли превратить Миссисипи в единую линию федеральной обороны.

В начале 1863-его года, генерал Улисс Грант двинулся из Мемфиса и вновь осадил несчастное поселение. Естественно, Грант желал любыми средствами уничтожить последний крупный бастион Конфедерации на великой реке. Однако, он не принял во внимание упорство южного генерала Джона Пембертона, который командовал Виксбургскими силами обороны и успел отразить несколько северных штурмов. Естественно, Пембертон понимал, что силы его малочисленны и плохо вооружены, вследствие чего Грант довольно быстро перерезал линии снабжения Виксбурга, а также блокировал все попытки южан привести Пембертону подкрепление.

Осада продолжалась в течение 60-ти дней, но Пембертон и не думал сдаваться. 3 июля 1863-его года он отклонил ультиматум Северян о сдаче и тем самым приговорил гражданское и военное население города к голодной смерти. Однако, южный генерал не стал дожидаться страшной развязки. Следующей ночью он, вместе со своими войсками оставил беззащитный город и удрал прочь.

К текущему моменту времени, Северяне не перестают заявлять, что Пембертон отклонил ультиматум дыбы дезинформировать противника и скрыть свои приготовления к отходу. В свой очередь, южный генерал не перестает упоминать о том, что отдал приказ на отступление, дабы избежать ненужного кровопролития. Согласно его версии, штурм города мог бы привести к резне, и многочисленным смертям среди мирных жителей. Что касается меня, то я имею собственно мнение на этот счет. Не так давно я получил доступ к источникам информации, которые сообщили мне, что за отступлением Пембертона из Виксбурга стоял не столько тонкий расчет, сколько горькая необходимость. В ночь на 3-е июля 1863 года осада была снята, но у нее не было победителей.

ТРОФЕЙ «ПОБЕДИТЕЛЕЙ»

Не так уж и важно, почему Пембертон покинул город, ибо занявшие Виксбург союзные войска нашли поселение непригодным для жилья. Элегантные особняки и обычные дома были превращены в груду камня снарядами северных орудий.

Гражданские жители города больше походили на скелетов, чем на живых людей. Чтобы выжить, они пожирали домашних животных и крыс. Хуже того, от тел погибших не осталось ничего, истлевших трупов. Даже старые кости, найденные в подвалах чудом сохранившихся домов не избежали этой страшной участи.

Короче говоря, нет ничего удивительного в том, что Пембертон был вынужден отвести свои войска из города. Что касается Виксбурга, то, с тех пор он перестал быть весомой угрозой для северян.

ОПУСТОШИТЕЛЬНАЯ БОЛЕЗНЬ

Силы Союза не долго оккупировали город. Через несколько недель после отступления Пембертона, город поразила новая ужасающая напасть, которая не щадила ни военных, ни гражданских. Болезнь распространялась среди выживших со скоростью лесного пожара, и до начала спешной эвакуации погибло более 10,000 человек!

Зараза, получившая название Вэйстинг (или Опустошительная болезнь), приводила людей к голодной смерти. От нее не спасало даже постоянное поедание пищи. В первые дни эпидемии, Северяне заявили, что Пембертон, при отступлении отправил все имеющиеся в нем колодцы и пресноводные источники. Однако, сходные случаи заражения, отмеченные в других городах Великой реки, наглядно показали, что вышеозначенное обвинение является обыкновенной Северной пропагандой.

ГОРОД ПРИЗРАК

С момента северной осады прошло немногим более 12 лет. Однако, в Виксбурге ничего не изменилось. Люди не желают возвращаться в город, ибо боятся, что Вэйстинг не исчез и ожидает новых жертв. Поскольку никто не знает, каким образом распространяется эта болезнь, поведение людей можно назвать правильным.

В руинах Виксберга обитает не более трех, четырех дюжин поселенцев. Некоторые обитатели города построили небольшие лачуги на отмелях Великой реки и теперь влачат там свое жалкое существование. Те люди, что живут за городской чертой, до смерти боятся руин десятилетней давности. Они считают, что опустошительная болезнь еще не покинула эти края.

Кроме того, в Виксбурге ходят слухи о том, что некоторые несчастные, пережившие северную осаду, стали безумными каннибалами. Эти ужасающие охотники за человечиною, активизируются в ночное время суток и ловят тех неосторожных прохожих, что решились прогуляться по руинам в гордом одиночестве. Иногда, правда, подобные нападения происходят и днем. Весьма вероятно, что каннибалы используют для перемещения подземную систему туннелей, которая некогда связывала опорные точки и бункеры конфедеративных укреплений. Стоит отметить, что несмотря на правдоподобность теории, у живых людей нет никаких доказательств того, что людоеды активно пользуются военными инсталляциями.

Что бы о Виксбурге не говорили, но один факт не требует никаких дополнительных доказательств. Иногда, руины города служат убежищем для пиратов и других отморожков, которые не очень дружат с законом. В большинстве случаев, разбойники, скрывающиеся от закона, верят в то, что мрачная слава Виксбурга будет для них лучшей защитой. К сожалению, очень часто эти люди оказываются правы в своих предположениях. Только самые отчаянные и смертоносные охотники за головами решаются преследовать убийц и бандитов в руинах обреченного города.

ХЭВЕН

Как я уже писал ранее, население в Виксбурге практически отсутствует. Однако, в миле от устья реки Язу, поблизости от ужасающих городских руин располагается небольшая общность людей, добровольно решивших проживать в описываемом диком месте. Именно здесь находится лечебница, в которой остаются жертвы лепры и туберкулеза. Больница для прокаженных получила название Хэвен, а ее основателем стал Соломон Тайлер – известный корабельный магнат, обитающий в Новом Орлеане.

Несколько лет назад, болезнь забрала у Тайлера любимую женщину, после чего магнат решил поделиться своей удачей с теми несчастными, у которых ее было не столь много. Благодаря значительным денежным вложениям, обитатели Хэвена проходят совершенно бесплатный курс лечения от смертоносной заразы. Один раз в неделю рядом с лепрозорием останавливается Тайлеровский пароход, который привозит припасы и новых пациентов. Стоит отметить, что это единственное коммерческое судно, которое совершает регулярные рейсы к Виксбургу. Корабли других коммерческих компаний уже десять лет не причаливают к городским руинам.

Конечно, я с уважением отношусь к щедрой попытке мистера Тайлера спасти жизни несчастных людей. Однако, очень странно, что для своей лечебницы корабельный магнат выбрал Виксбург – действительно странное и опасное место.

СУЛТАНША

В середине мая 1865 года, командующий военными силами Союза дал старт программе обмена военнопленными. Печально известная Андерсонвильская тюрьма в Джорджии была немедленно закрыта, а ее заключенные переброшены к руинам Виксбурга для последующего обмена. Для того, чтобы забрать своих пленников, Конфедераты подвели к городу огромное количество пароходов и маленьких судов. Султанша была одним из кораблей, выбранных для успешного завершения описываемой задачи.

Перед тем как Султанша начала погрузку людей на свой борт, два других парохода («Генри Эймс» и «Оливия Бранч») перевезли на северную территорию более 2,000 человек. Во время посадки среди пленных солдат распространился слух гласящий о том, что Северный офицер, командующий погрузкой, получил огромные деньги от одной из корабельных компаний, которая была заинтересована в получении данного правительственного фрахта. Когда подобная болтовня, наконец, дошла до ушей начальника погрузки, тот приказал затолкать всех оставшихся пленников на Султаншу. При этом, офицер не обратил никакого внимания на то, что к берегу подошло еще два судна «заинтересованной» компании.

ПЛАВАНИЕ ПО РЕКЕ

Я знаю, что Султанша была рассчитана на прием 375 пассажиров. Однако, Союзный офицер умудрился, по подсчетам Конфедеративных наблюдателей, посадить на пароход 2,400 человек! Таким образом, стандартная вместимость судна была превышена примерно в шесть раз! Когда пассажиры, оказавшиеся на борту Султанши, решили попасть в объектив стоящего на банке фотографа, судно едва не перевернулось на правый борт.

КАТАСТРОФА

Спустя двадцать часов после выхода из Виксбурга, Султанша находилась в двадцати милях к северу от Нового Орлеана. Здесь, посреди хитрого лабиринта островов, получивших название Наседка и Цыплята, у парохода перегрелась паровая машина и взорвались котлы. Пламя, вырвавшееся из недр бойлерной обрушило на ничего не подозревавших пассажиров смертоносный дождь из деревянных обломков и стальных частей развалившейся машины. Те бедолаги, что стояли над паровыми котлами мгновенно погибли, а их тела были подброшены в воздух. После того как судно развалилось на части, сотни бывших пленников потонули в мутных водах взволнованной Миссисипи. Еще больше людей погибло, когда горящий нос корабля опрокинулся и придавил тех, кто успел выжить после первого взрыва.

Трагедия унесла жизнь огромного количества людей. Спасено было менее 800 человек. Остальные пленники ушли под воду, погибли во время первого взрыва, умерли в огне или были раздавлены руинами перевернувшегося корпуса. Миссисипи приняла в свои темные воды от 1,200 до 1,800 человек (в зависимости от исследователя проводившего опрос). Вне всякого сомнения, на данный момент времени, гибель Султанши остается самой крупной водной катастрофой за всю историю нашей цивилизации.

ПЕРЕКЛАДЫВАНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

После того, как информация о взрыве дошла до военного командования северных и южных штатов, офицеры враждебных государств начали обвинять друг друга во всех смертных грехах. Южане заявили, что федеральные наблюдатели намеренно пренебрегли

требованиями безопасности, что и привело к ужасающей катастрофе. Янки же обвинили Конфедератов в том, что они использовали ненадежный корабль с устаревшими двигателями. Наиболее горячие северные головы вообще обвинили Южан в прямом саботаже корабельной паровой машины.

Стоит отметить, что гибель Султанши привела к полному прекращению программы обмена военнопленными. Специальная комиссия, расследовавшая причины аварии, пришла к выводу, что взрыв котлов стал прямым следствием ошибки одного из механиков судна. Поскольку механик погиб в первые секунды взрыва, он не смог дать в суде показания, дабы оправдать себя.

НАЧЕЗ, МИССИСИПИ

Начез – одно из самых старых поселений, основанных на реке Крови. Город построен на месте колониального поселка и насчитывает 150 лет непрерывной истории. Поселение было названо в честь индейского племени Начез, которое некогда обитало в этих местах и по уровню своего развития намного опередило соседей.

ФОРТ РОЗАЛИЯ

В 1716 году, на месте будущего Начеза французы построили небольшую крепость, названную Форт Розалия. Укрепление выросло поблизости от стоянки племени Начез, которую индейцы именовали Белое Яблоко. По началу, отношения между колонистами и коренным населением были дружественными. Однако, диктаторские замашки коменданта крепости привели к тому, что белые люди совершенно дискредитировали себя в глазах индейцев.

Стоит отметить, что представители племени Начез поклонялись Солнцу. При этом, их вождь считался Великим Солнцем. Ну, так вот, когда французские офицеры приказали индейцем оставить Белое Яблоко, Великое солнце попытался договориться с белыми людьми. Однако, мольбы индейца не дошли до ушей военного. Французы упрямо настаивали на том, чтобы коренное население покинуло землю своих предков.

РЕЗНЯ

29 ноября 1729 года, Великое Солнце с несколькими верными воинами решил посетить французский форт, дабы выменять немного пороха для будущей охоты. Французы пустили воинов Начез в крепость и горько поплатились за свое доверие, ибо индейцы схватились за оружие и начали истреблять белых людей.

Вскоре Великое Солнце уже сидел в хранилище форта и курил свою трубку, пока его люди складывали в ногах вождя пирамиду из отрубленных французских голов. Говорят, что в тот день погибло около двух сотен белых людей!

ВОЗМЕЗДИЕ

Достаточно быстро весть о захвате форта докатилась до Нового Орлеана. Не откладывая судьбоносное решение в долгий ящик, европейцы объявили индейцам войну, которая и привела к скорому угасанию племени. Захваченных индейцев племени Начез ждала воистину страшная судьба. Шестерых бедолаг даже сожгли на костре, при массовом стечении народа. Великое Солнце и его совет были пойманы в плен, а потом проданы в рабство.

Немногим Начез удалось спастись от гибели. Выжившие решили обитать среди Чикасо. Ныне считается, что Начез полностью прекратили свое существование в последнее десятилетие прошлого века. Сегодня, на месте бывшей индейской стоянки возвышается город Начез. Вполне вероятно, что это единственная память оставшаяся на земле о древнем индейском народе.

НАЧЕЗ СЕГОДНЯ

Начез один из самых крупных речных портов Конфедерации, который лишь немного уступает Мемфису и Новому Орлеану. В действительности, Начез состоит из двух городских уровней – Старого Начеза и Начеза На Холме. Последний стоит на 150-ти футовом утесе, который возвышается с восточной стороны Миссисипи.

Если вы ищите классические особняки Южной «аристократии», то лучшего места, чем Начез вам не найти. В городе находится огромное количество аристократических особняков, оставшихся со времен довоенной американской истории. Начез, подобно Мемфису, находился в руках Северян, но сумел пережить оккупацию не получив серьезных повреждений. Именно по этой причине, в поселении осталось множество архитектурных сооружений, возведенных во времена 18-го столетия.

В довоенный период Начез был городом, в котором проживало самое большое, на территории США, количество миллионеров. Несмотря на то, что война разрушила экономику Юга, я более чем уверен, что даже сейчас Начез является самым богатым городом Конфедерации.

НАЧЕЗ ПОД ХОЛМОМ

На восточном берегу Миссисипи под величественным 150-ти футовым утесом расположен Начез Под Холмом. В доках этого городского район швартуются и разгружают свои грузы многочисленные паровые суда. Кроме того, здесь же располагается самый крупный в Америке (если не в мире), квартал красных фонарей. Именуемый «западным Содомом и Гоморрой», а также «Варварским берегом Миссисипи», Начез Под Холмом буквально наводнен салунами, борделями, игорными залами и злачными притонами. В этом месте, вы не сможете найти добродетель, поскольку повсюду располагаются обитатели греха.

Ночь в нижнем Начесе изобилует драками с использованием ножей и случаями вопиющего хулиганства. Стрельба и убийства здесь настолько привычное явление, что даже представители городской элиты не удивляются подобному положению дел. Картину ужасающей деградации завершают пьяные капитаны, перегруженные сверх всякой меры корабли, неспособные рулевые и прочая публика, благодаря которой под воду ушло приличное количество хороших людей.

Я настоятельно не рекомендую ходить по нижнему Начезу ночной порой. Если уж вы решились на подобный шаг, то берете с собой револьвер, а лучше два!!!

ВОСКРЕСНЫЙ ВЫХОДНОЙ

В отличие от большинства речных городов, Начез до сих пор придерживается древнего ритуала, согласно которому Воскресенье является днем богослужений и отдыха. В Воскресенье деловая жизнь города полностью замирает не только в центральных районах, но и в порту. Подобное положение дел может удивить тех, кто приехал Начез впервые и наслушался много всяких ужасов о Нижнем Начезе.

ПРОПАЖА ДЕТЕЙ

Похищение детей одна из самых серьезных проблем Начеза. Как правило, в городе пропадают младенцы, причем похитители не оставляют родителям никаких требований о выкупе. Малыши просто исчезают с лица Земли без всяких объяснений. Прейтон Батлер – маршал Начеза - прикладывает множество усилий к тому, чтобы остановить затянувшийся кошмар. Однако его работа пока не увенчалась успехом. Батлер считает, что похищениями детей занимается тайное общество работорговцев.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА ВЕРХНЕГО НАЧЕЗА

Нет, это не новая угроза для железнодорожных баронов. Это маленькая узкоколейная дорога локального значения, начинающаяся на вершине холма и бегущая до речных

доков. Вторая колея протянута в обратном направлении. Впрочем, у дороги все-таки есть конкуренты в лице мулов. Животные могут втянуть на холм груженную товарами повозку всего за половину доллара. Однако, если вы не поленитесь и спуститесь со 150-ти футового утеса, то вы без проблем сможете сесть на поезд и проделать тот же самый путь всего за 10 центов.

Кстати, коль уж мы заговорили о Начезе На Холме, не забудьте посетить красивый парк, расположенный на вершине утеса. Здесь ровными рядами посажены ряды маленьких деревьев. Если вы подойдете к краю парка, то увидите, что из него открывается прекрасный вид на реку. Закат в этих местах необычайно красив и на него действительно стоит взглянуть хотя бы одним глазом.

КРЮК МЕРТВЕЦА

Если вы направитесь от Начеза вниз по течению реки, то обязательно наткнетесь на поворот Миссисипи, который имеет название Крюк Мертвеца. Подобное имя приклеилось к этому участку земли, потому что на него постоянно вымывает тела утопленников. Как правило, покойники являются жертвами поножовщины и перестрелок, происходящих в Начезе Под Холмом. Обычно в течение года на Крюк Мертвеца выносит не менее 50-ти человеческих тел.

Честно говоря, я не удивлен, что вокруг этого места реки ходит множество историй о призраках и ужасающих мертвецах. М-р О'Малли просил меня не делать в своем руководстве поспешных выводов о данных легендах. Однако, я все же скажу вам, что в этом месте реки я и сам однажды слышал угрюмый нечеловеческий стон, от которого мои волосы встали дыбом.

ЭМЕРАЛЬДОВЫЙ КУРГАН

Эмеральдовый курган, это самое большое индейское захоронение, располагающееся на территории Конфедерации (вторым по размеру могильником страны считаются Монаховы курганы в Чаоки). До начала гражданской войны курганы Начеза были любимым местом раскопок начинающих историков и археологов.

Однако, не так давно, по городу поползли слухи рассказывающие о том, что кто-то практикует на курганах древние индейские ритуалы. Потом, в городе появились люди уверяющие, что ночной порой на могильниках можно увидеть странные огни непонятной природы. Смельчаки, решившие проверить эти утверждения, не смогли найти ничего, кроме пепла от нескольких маленьких костров. Я, естественно, не знаю какую тайну скрывают в себе Эмеральдовые холмы. Однако, при этом я призываю к осторожности тех людей, что попытаются решить описываемую световую загадку.

ПЛАНТАЦИЯ ЛОНГБУДА

В Начезе находится самой большой, известный в Конфедерации восьмиугольный дом, увенчанный куполом, похожим на головку луковицы. Строение было выстроено по заказу Джеймса Натта в 1860 году. Несмотря на то, что дом был инженерным и архитектурным чудом его очень часто именовали «причудой Натта».

В свое время я встречался с Наттом и видел итоговые чертежи конструкции. Именно поэтому, я могу уверенно заявить, что Натт не сумел реализовать до конца свою архитектурную задумку. Начавшаяся война заставила хозяина прекратить дорогое строительство. Кроме того, получившая подряд Пенсильванская строительная компания решила вывезти из враждебной страны всех своих сотрудников, прежде чем Конфедерация успела закрыть на замок свои границы. После начала Северной блокады у Натта были конфискованы все, занимавшиеся строительством, каменщики.

Пережив крушение своей мечты Натт не долго продержался на этом свете. Говорят, что его забрала пневмония, но я думаю, что он умер вследствие провала грандиозных планов. Вдова Натта проживала в особняке до тех пор, пока не продала его герою войны и

окружному прокурору м-ру Деннису Торнсбури. Новый хозяин манора заявил, что продолжит строительство, чем не мало обрадовал любителей архитектурных достопримечательностей.

Многие жители Начеза верят, что плантация Лонгвуда, внутри которой построен особняк, до сих пор одержима неуспокоенным духом Натта. Даже в наши дни из таинственного манора частенько слышатся жуткие звуки, а в окнах его регулярно появляются странные зыбкие огни. Что касается мистера Торнсбури, то он заявляет, что с призраками не встречался ни с наружи дома, ни внутри него.

ПУТЬ НАЧЕЗА

Из Начеза выходит старая индейская тропа, которая тянется на 450 миль к югу и соединяет город с Нэшвилем. Как правило, по ней, на Север страны, двигаются моряки, которые заработали в Новом Орлеане немного денег и решили временно отказаться от речных плаваний. На дороге орудует несколько бандитских шаяек. Однако, поверьте мне столкнуться с разбойниками несколько приятнее, чем участвовать в подъеме речной баржи против течения Миссисипи. Как известно, плавание из Нового Орлеана до Нэшвиля на парусном судне может тянуться на 6 месяцев!

После появления пароходов и поездов, пешая тропа Начеза утратила важное значение и полностью заросла кустарником. В свое время, войска союза планировала воспользоваться ею для марша к Новому Орлеану. Однако, когда настала необходимость обнаружить дорогу, разведчики северян не смогли найти ее среди непроходимых зарослей деревьев. Опытный и внимательный путешественник может отыскать начало тропы на северо-восточной окраине города. Ориентиром для путника могут послужить развалины салуна, который некогда стоял у самой дороги.

УГОЛЬНЫЙ ДВОР О'НИЛ и КОМПАНИЯ

Когда на корабле кончается уголь, матросы обыкновенно сходят на берег, рубят деревья и таким образом получают новое топливо для паровой машины. Однако, в основном на судах стремятся избегать подобной практики, так как у матросов и без лесоповала слишком много забот. Именно по этой причине, стоящие на реке города имеют рядом с портом одну, а то и две угольные компании, которые снабжают суда необходимыми для плавания материалами.

Когда вы будете подплывать к Начезу, то, вне всякого сомнения, легко увидите угольные холм О'Нила. Именно здесь городские промышленники добывают уголь, после чего успешно продают его речным капитанам. Стоит отметить, что шкиперы, заботящиеся о своих паровых машинах и имеющие в кармане приличную сумму денег, могут купить у О'Нила призрачную скалу, в переработанном или сыром виде. Цена на это экзотическое топливо, конечно, весьма высока.

ОТЕЛЬ «ПАРОХОД»

ОТЕЛЬ называется «Пароход» не только потому, что у его владельца была очень богатая фантазия. На самом деле, гостиница располагается в корпусе огромной баржи и может, в принципе, плавать по Миссисипи. Владелицу отеля зовут Жозефина Ратлиф. Эта женщина решила таким радикальным способом обезопасить свой бизнес от возможного затопления, ибо Миссисипи частенько выходит из берегов и топит офисы тех коммерсантов, что предпочитают работать на сухой земле.

ОТЕЛЬ соединяют с землей порта тяжелые деревянные сходни. Внутренние пространства корабля освещены при помощи обычных масляных ламп, которые создают довольно приятную и я бы даже сказал, изысканную, атмосферу. Отель состоит из трех, возвышающихся друг над другом палуб, внутри которых располагаются 250 номеров. Ночь в комнате стоит 2\$. Однако, в эту стоимость не входит обед, вследствие чего постояльцы «Парохода» вынуждены принимать пищу на берегу.

Стоит отметить, что в отличие от береговых отелей «Пароход» практически не подвергается налетам разбойников. Мало кому понравится спасаться бегством от охраны, прыгая за борт многопалубного судна. Да и еще несколько ярдов до берега надо будет доплыть...

ЧАСТЬ 4: ОТ БОЛОТ ДО ДЕЛЬТЫ

Поблизости от Батон Руж Миссисипи перестает быть полноводной рекой и превращается в угрюмую массу бесконечных болот. Когда-то давным-давно, река в этом месте многократно меняла русло, перемешивая толщу жирной земли. В итоге, чистая гладь реки сменилась бескрайней трясинной. Эта земля принадлежит болотам, крокодилам и Каджунам.

БАТОН РУЖ, ЛУИЗИАНА

Французский исследователь Пьер Ля Моне (известный также под именем Де Ибервиль) достиг места будущей закладки города в начале 1699 года. Данный регион Миссисипи Ля Моне назвал Батон Руж (или Красная Палка), поскольку, добравшись до реки, он обнаружил на ее побережье странный шест красного цвета.

Город Батон Руж был построен в 1817 году и к данному моменту времени, является вторым по величине поселением Луизианы. В 1849 году он стал официальной столицей Штата и столичным городом для всего региона. Здесь заседает локальное конфедеративное правительство, а также совершается огромное количество торговых сделок. Кроме того, Батон Руж важнейший пункт снабжения центральной Конфедерации.

Несмотря на то, что город находится в глубине Конфедеративной территории, военные придали ему функцию второй линии обороны против возможного союзного вторжения. Кроме того, в поселении базируется несколько канонерских лодок и мониторов ВМФ КША. Для предотвращения возможного десанта янки, в Батон Руж расквартирован пятитысячный гарнизон, находящийся под командованием генерала Лоуренса Бивенса.

Побережье реки укреплено мощной батареей артиллерийских орудий. Кроме того, я лично слышал, что не так давно в город для испытаний было привезено несколько экземпляров какого-то неизвестного «секретного оружия».

Я в свою очередь считаю, что укреплять город до такой степени было совершенно ненужно. Северная армия вторжения, сумевшая забраться так далеко по реке, с легкостью сможет разрушить местные Конфедеративные укрепления.

КРАСНЫЙ ШЕСТ

Изначальный шест, из-за которого город получил свое историческое название, был 30-футовой деревянной палкой, выкрашенной кровью животных. По воспоминаниям путешествующих французов, с его верхушки свешивались головы медведя и рыбы. Вне всякого сомнения, это была церемониальная метка, которая служила разделителем между землями индейских племен.

Несмотря на то, что изначально название Батон Руж было временным, оно прикипело к городу и теперь является официальным. Занятно, но на берегу реки, поблизости от города, до сих пор возвышается красный шест, который является духовной меткой, заменившей оригинальный столб индейцев. В конце концов, мало какое дерево сможет простоять на одном и том же месте две сотни лет!

С красным шестом Батон Руж связан один странный феномен. Каждую ночь полнолуния он покрывается липкими потоками крови. Местные власти не могут объяснить эту странность, хотя опасаются, что она каким-то образом связана с серией жестоких убийств, прокатившихся по описываемому региону.

ПЛАНТАЦИИ НА РЕЧНОЙ ДОРОГЕ

С южной стороны Батон Руж, в сторону Нового Орлеана бежит известная Речная дорога. Описываемый путь получил свое название потому, что раньше пробегал вдоль течения Миссисипи. До сих пор, идущий вдоль дороги путник может увидеть самые впечатляющие плантации, построенные на территории КША.

Владельцы этих домов нажили себе состояние не только на хлопке, но и на сахарном тростнике, а также на индиго. Как правило, внутри каждой плантации размещается целый комплекс построек в состав которого входит хозяйских манор, домик для слуг, и ряд служебных строений. Некоторые, наиболее крупные плантации щеголяют собственными церквями, кладбищами и даже тюрьмами!

БОН СЕЖУР

Бон Сежур – одна из самых известных и красивых плантаций, расположенных в нижней части реки Крови. Имение построено на западном берегу Миссисипи и отлично просматривается с Речной Дороги. Очень часто Бон Сежур называют Дубовой Аллеей, поскольку от реки к дому ведет дорожка, по обеим сторонам которой возвышаются 14 огромных дубов. Вполне вероятно, что с этого места открывается шикарный вид на окрестности, который вы вряд ли сможете найти в другом месте Великой Реки. К текущему моменту времени Бон Сежур принадлежит семейству Рено. Однако, я слышал, что не так давно у описываемого рода начались трудные времена и вполне возможно, что в самом скором времени у Бон Сежур будут совершенно другие хозяева.

НОТТОВЭЙ

Плантация Ноттовэй примечательна тем, что внутри ее пределов возведен самый большой жилой дом, находящийся в пределах Конфедерации. В огромном Ноттавэйском маноре находится целых 64 комнаты! Во времена союзной оккупации плантация чудом избежала гибели. Манор сохранился лишь потому, что в его стенах поселился командир одного союзного броненосца, который вежливо отблагодарил хозяев за проявленное гостеприимство. В настоящий момент времени Ноттовэем владеет Джон Хэмпден Рэндольф - вирджиниец по своему происхождению.

НАСЛЕДИЕ БАТТЛЕРА

К несчастью, далеко не все южные плантации были такими же счастливыми, как два вышеозначенных земельных надела. Союзная блокада разорила множество южных плантаторов, тогда как сами Янки сожгли огромное количество прекрасных домов. Когда вы будете путешествовать по речной дороге, ваше внимание будут регулярно приковывать к себе сгоревшие руины и обвалившиеся маноры. Хочу заметить, что у путников нет никакой необходимости останавливаться среди разрушенных стен бывших плантаций. В таких местах частенько скрываются бандиты и разнообразные головорезы, которые вряд ли обрадуются приходу незваных гостей.

ОДЕРЖИМЫЙ ПРИТОК

Поблизости от Батон Руж, на западном берегу Миссисипи, есть небольшой приток, имеющий у местных жителей самую дурную репутацию. Обитатели Батон Руж считают, что это место одержимо духами. Я лично посещал одержимый приток и готов подтвердить слова городских жителей.

Дело было вечером, и я предпринимал прогулку в обществе человека, который вызвался показать мне окрестности. Добравшись до одержимого притока, я услышал зловещий шелест деревьев, хотя день был абсолютно безветренный. Кроме того, у меня сложилось ощущение, что за нашими передвижениями наблюдало некое незримое существо, признаков присутствия которого, мне так и не удалось обнаружить.

Обычно, подобные места имеют связь с какими-то страшными историями. Однако вокруг Одержимого Притока не сложилось ни единой легенды, несмотря на то, что поблизости от него регулярно пропадают люди. Добровольцы, решившие исследовать описываемое место, очень часто не возвращаются домой после очередного заката солнца.

КАДЖУНЫ

Вне всякого сомнения, рассказ о нижней Миссисипи будет не полон, если я обойду своим вниманием тех обитателей юго-западной Луизианы, которые известны под именем Каджунов. Эти люди обладают уникальной историей и не менее уникальной культурой, которая отличает их не только от местного населения, но и от обыкновенных французских поселенцев.

АКАДИЯ

В начале 1700-го года, французы передали Канадскую провинцию Акадия британскому правительству. Изначальные Акадийские колонисты были суровыми, неприспособленными людьми, фанатично верующими в постулаты Католической Церкви. Естественно, Акадийцы не желали приносить присягу Британской империи и были рассеяны новыми властями по всей Канаде. Переселение было инициировано специально для того, чтобы разорвать связи между Акадийцами и тем самым в корне пресечь возможное восстание бывших французских подданных.

Вновь акадийцы смогли воссоединиться лишь спустя пятьдесят лет, сразу же после завершения затянувшейся войны между Англией и Францией. Большая группа бывших колонистов перебралась в Луизиану. Однако, переселенцы не правильно рассчитали время прибытия, поскольку данная территория вскоре вышла из-под владычества Франции и стала Испанской территорией. Новое правительство выделило Акадийцам землю к западу от Миссисипи.

Несмотря на то, что у акадийцев и остальных обитателей Луизианы были общие французские корни, переселенцы из далекой Канады всегда держались обособленно. Проведя многие годы среди болот и притоков Миссисипи, Акадийцы смогли сформировать свою собственную уникальную культуру, обычаи которой в корне отличались от обычаев ближайших соседей! В конце концов, акадийцы настолько отделились от обыкновенных французских поселенцев, что их стали звать Каджунами.

ЯЗЫК

Человек, попавший в общество Каджунов, достаточно быстро поймет, что представители данной культуры не говорят друг с другом по-английски. Однако, внимательный слушатель сможет узнать в странном наречии крайне измененную французскую речь. Акадийский Французский (известный также как язык Каджунов) применяется исключительно в устной речи и не имеет письменной формы. Лингвистические конструкции, употребляемые Каджунами, близки к французскому языку переселенцев, который использовался Канадскими колонистами в самом конце 17-го века. Кроме того, в Акадийском французском встречаются слова, напрямую заимствованные из других языков. Короче говоря, человек решивший поговорить с Каджунами на французском, скорее всего, поймет представителя данной культуры, если конечно не станет инициатором глубокой философской дискуссии.

ЖИЗНЬ КАДЖУНОВ

Каджуны предпочитают жить на уединенных фермах или в маленьких поселениях, практически не имеющих связи с внешним миром. Их крохотные поселки встречаются на берегах Нижней Миссисипи, а также в восточном Техасе. Каджуны живут как в прериях западной Луизианы, так и в болотистой местности нижней части Великой реки.

Описываемый мною народ не очень то жалуется посторонних представителей других культур, что вообще-то и не мудрено при таком печальном историческом прошлом, которое было у Каджунов.

Каджуны, по большей части, придерживаются католического исповедания, которое чрезвычайно широко распространено в Луизиане. В наши дни католики и протестанты уже не портят кровь друг другу, но напряжение между представителями различных конфессий сохраняется до сих пор.

Ловля зверя и установка силков, достаточно популярное занятие на тех заболоченных территориях, на которых живут Каджуны. Некоторые представители описываемого народа являются отличными охотниками и следопытами, которым бы позавидовал сам Дэви Крокет. Используя каное-подобные лодки, называемые «пирогамы» Каджуны с умопомрачительной скоростью ставят ловушки в темных водах Миссисипи и с не меньшей сноровкой извлекают из воды пойманную добычу.

Если вы хотите нанять проводника, знающего все потайные уголки великих болот, вы вряд ли сможете найти лучшего спутника, чем Каджун. Однако, не забывайте, что для безопасного путешествия каджуном вы должны понимать его язык.

КАДЖУНЫ И СЛАДКАЯ ЖИЗНЬ

В отличие от многих обитателей Луизианы, каджуны знают толк в тех удовольствиях, что дарует жизнь. Проведя некоторое время в обществе каджунов, вы сами поймете, как правильны мои слова. Каджуны не только стремятся жить хорошо, но и прилагают к этому максимум своих усилий.

Возьмем, к примеру, кулинарию. Вы не поверите, какие изумительные соусы готовят эти ребята. Однако, я сразу же хочу предупредить всех кулинарных исследователей о том, что благодаря французским корням, каджуны считают съедобными совершенно дикие вещи. Представители данной культуры любят вареных раков, или, как говорят сами каджуны – «болотных жуков» (Если вы никогда не видели раков в живую, то представьте перед своим мысленным взором миниатюрных лобстеров). Впрочем, помните, если к вашему обеденному столу Каджуны подали жаренного аллигатора нет ничего страшного в том, чтобы заглушить его вкус чашкой крепкого местного кофе.

Помимо еды каджуны любят карточные игры. В каждом поселении есть несколько игорных столов, сидя рядом с которыми обитатели маленьких деревушек обыгрывают друг друга. Каджуны очень азартны и с неподдельным интересом играют в различные настольные развлечения.

Петушинные бои – еще одна популярная локальная забава. Хотя это не такой кровавый спорт, как принято считать, я бы не стал рекомендовать слабонервным людям посещать места, где регулярно проходят куриные драки.

КАДЖУНЫ И БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

Не так давно до Эпитафии дошли странные слухи, согласно которым следопыты и рейнджеры Каджунов частенько включаются в составы железнодорожных банд, принадлежащих Байю Вермеллион. Подобная информация чрезвычайно сильно удивила меня, поскольку каджуны предпочитают вести изолированную жизнь и стараются держаться подальше от политики и чужих дел. Кроме того, за каждунками закрепилась слава «добрых ребят», которые желают лишь хорошо и спокойно провести свободное время. Однако, в связи с недавними событиями приходится признать тот факт, что барон Ле Лакруа рекрутировал некоторых представителей описываемой культуры и заставил их принять участие в смертоносной гонке до Великого лабиринта.

Однако, меня не мало удивляет факт подобного сотрудничества, поскольку каджуны никогда не питали любви к Ле Лакруа. В свое время, барон провел железнодорожные пути через земли колонистов наплевав на возможные компенсации и правомочность подобного поступка без разрешения истинных хозяев территории. Подобное поведение Ле Лакруа, а

также изгнание некоторых Каджунских семей с насиженных мест стало причиной многочисленных кровавых конфликтов между каджунами и энфорсерами Байю Вермеллион.

Сейчас же ситуация изменилась самым кардинальным образом. По какой-то неизвестной причине, каджуны начали сотрудничать со своим давним врагом! Не так давно я попытался копнуть поглубже и навел собственные справки по данному вопросу. Открывшаяся часть правды невольно поразила меня. По всей видимости, каджуны находятся в долгу у барона и природа этого долга абсолютно неизвестна.

СМЕРТОНОСНЫЕ ПАУКИ

Эти отвратительные и опасные насекомые достигают размеров человеческой ладони. Смертоносные пауки скрываются среди густых зарослей прибрежных растений и атакуют всякого, кому не повезло оказаться рядом с их гнездом. Несмотря на то, что укусы пауков чрезвычайно болезненны, они, к счастью, не смертельны. Жертвы укусов страдают несколько дней от сильной лихорадки, но потом их здоровье начинает идти на поправку. Несколько дней спустя лихорадка начинается вновь, а вместе с ней к жертве укуса приходит неконтролируемая жажда насилия. Желание нести смерть у заболевших столь велико, что от их руки погибали не только собственные семьи, но даже маленькие деревушки, в которых проживали «выздоровливающие».

Спасти Каджунов от новой напасти смог барон Ле Лакруа. Он предложил поселенцам избавить реку от пауков, приняв взамен их помощь по укомплектованию собственных воинских частей. Добившись от каджунов согласия, барон послал к гнездам монстров нескольких своих людей, иммунных к укусам тварей. Довольны быстро большая часть рассадников опасных бестий была уничтожена. Несмотря на то, что зачистки не истребили пауков тотально, массовые случаи лихорадочного безумия практически исчезли. Для того, чтобы держать популяцию чудовищ под контролем, Ле Лакруа постоянно посылает в прибрежные заросли патрули Байю Вермеллион.

Естественно, что после уничтожения пауков, каджуны были вынуждены выполнить свою часть сделки. К текущему моменту времени, они обеспечивают «армию» железнодорожного барона лучшими стрелками и следопытами из своей общины.

ЗАБОЛОЧЕННЫЕ БЕРЕГА

Если вы начинаете разговор о нижней Миссисипи, то приготовьтесь услышать от «знающих» людей информацию, согласно которой по данному региону страны практически невозможно передвигаться из-за ужасающих болот и байю. В действительности, «настоящие ковбои» серьезно ошибаются, полагая, что между болотами и байю нет никакой разницы. Оба понятия описывают разные типы заболоченной местности. Однако береговые болтуны рассказывают о байю точно такими же прилагательными, что и о топях.

Прежде чем начать рассказ о болотистой части Миссисипи, я замечу, что топь является неотъемлемым элементом южных территорий Конфедерации. Скорее всего, вам известны такие имена, как Грит Дэйсмал, Эверглэйдс или Окефиноки. Все это огромные заболоченные территории, наполнены черной стоячей водой. Короче говоря, в болотах нет естественного движения водных масс.

Что касается байю, то в своем изначальном значении это слово описывало канал, наполненный «медленной водой». Обратите внимание, на прилагательное «медленный», которое является главным описательным элементом словосочетания. Вода в байю течет, потому что данный элемент ландшафта образуется на месте прежнего речного русла. Кроме того, если болота питаются речной водой, то байю, наоборот, питают своим содержимым реки.

Если вы решили прокатиться на лодке по байю, то течение само понесет вас по водной глади. Внутри болота же вы никогда не сдвинетесь с места (если не будете грести), и до конца дней своих будете наблюдать одно и то же скопление ряски, удобно расположившееся под килем вашего суденышка. С точки зрения литературных описаний, можно считать байю коридором, а топь тотальным тупиком, из которого нет выхода. Естественно, из данного правила бывают исключения, но они не так часто встречаются, как принято думать.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ БАЙЮ

Байю – самобытный мир, о котором обычные люди не знают практически ничего. Воды в южной Луизиане больше чем земли, вследствие чего «твердая» суша данного региона представляет собой размытое «картофельное пюре». Кроме того, в болотах путников поджидают смертоносные локации и чрезвычайно опасные зыбучие пески. В то же самое время, многие байю являются родным домом для многочисленных форм биологической жизни. Внутри описываемых влажных пространств, произрастает огромное количество самых разных деревьев, стволы которых возвышаются над водой. Эти растения получают жизненные силы из корней, глубоко уходящих в илистое дно Миссисипи. Стоит отметить, что деревья, растущие в тенистых местах Байю, частенько покрываются многочисленным слоями Испанского паучьего мха.

ОБИТАТЕЛИ БОЛОТ И РЕЧНЫХ КАНАЛОВ

Как вы, наверное, уже догадались, в болотах Луизианы живет внушительное количество живых существ. Некоторые из них достаточно обычны, тогда как другие являются эндемиками этих темных, медленных вод. Болота служат домом для цапель и пеликанов, которые своим необычным оперением украшают эти угрюмые регионы штата. В глубинах болот обитают окуни и самая настоящая форель, которая полюбила регионы с быстрым течением воды.

Однако, я не буду долго говорить вам об обыкновенных обитателях байю. Скорее всего, вы купили Эпитафию не для того, чтобы слушать рассказы о птичках, рыбках и головастиках. Вы жаждете рассказы об удивительных тварях, и я с удовольствием поведаю вам о них...

АЛЛИГАТОРЫ

Эти ближайшие родичи динозавров выглядят также ужасающе, как и их прямые предки. При первом взгляде на аллигаторов, кажется, что эти твари вышли из самых жутких ночных кошмаров. Миссисипские крокодилы чрезвычайно опасны, поскольку обладают зубастыми пастьми и практически непробиваемой шкурой. Эти твари могут вымахать в длину до 20 футов. При этом, по земле они могут бегать не хуже среднего человека. Ну а под водой скорость аллигаторов практически недостижима.

Некоторые ребята добывают себе пропитание, охотясь на описываемых тварей. Однако, это чрезвычайно опасная работа. Частенько крокодилы кажутся медленными и неповоротливыми, хотя в момент опасности они могут скинуть с себя показательный покров лени и атаковать неприятеля с таким проворством, что просто диву даешься. Короче говоря, если вы встретились в реке с аллигатором, не трогайте его и надейтесь, что он не тронет вас.

СТАРЫЙ АЛ

Когда я работал на пароходе, мне довелось услышать историю о Старом Але. Согласно легенде, Старым Алом называли гигантского крокодила – самого большого и старого из всех аллигаторов Миссисипи. Это был король Великой Реки. Ну, так вот, в древние времена, когда никто не знал о пароходах, люди бросали в реку немного табака, чтобы умилостивить Ала во время далекого путешествия. Если путешественники не выполняли

вышеозначенный ритуал, Ал злился, переворачивал лодку и пожирал все тех, кто находился на ее борту.

За то время, что я плаваю по Миссисипи, я не разу не слышал, чтобы кто-нибудь видел Ала живьем. Однако, несмотря на явный недостаток визуальных свидетельств я всегда беру в плаванье мешочек с нюхательным табаком. В конце концов, дыма без огня не бывает и в каждой сказке есть доля правды...

ЗМЕИ

На болотах обитает еще одна рептилиеподобная угроза человеческой жизни. Я говорю о ядовитых змеях. Как известно, на берегах Миссисипи живет большая часть смертельно опасных гадов, ползающих по территории Северо-Американского континента. В пределах Нижней Миссисипи вы можете встретиться с хлопкоротыми змеями, мокасиновыми змеями, коралловыми змеями и, конечно же, с гремучими змеями.

Думаю, вы знаете, что стрекот, раздавшийся поблизости от ваших ног, означает, что вы должны немедленно повернуть назад?

Разобравшись с гремучими тварями, коротко поговорим о других маленьких монстрах. Хлопкоротовые змеи чрезвычайно ядовиты, хотя их размеры довольно малы. В отличие от других рептилий, эти рептилии никогда не будут уползать от вас. Наоборот, они поднимут свою голову, зашипят и раскроют рот с двумя огромными клыками. Поскольку рот у тварей светло-белого цвета, люди и дали этим змеям названием Хлопкоротые.

Мокасиновые змеи имеют чрезвычайно эффективную расцветку, которая позволяет им не выделяться на фоне опавшей и медленно гниющей листвы. К несчастью для людей, наступивших на описываемую змею, во рту рептилии содержится чрезвычайно опасный яд. Поскольку отравы мокасиновых змей действует быстро и эффективно, очень немногие люди выживают после такого укуса.

Коралловые змеи, выглядят как длинные рептилии, покрытые желтыми, багровыми и черными полосками. В принципе, эти твари напоминают своей раскраской обычных полозов. Однако, в отличие от своих безвредных братьев, коралловые змеи очень ядовиты. Вообще, господа путешественники, не касайтесь подозрительных змей, какими бы безвредными они вам не показались. Помните поговорку – «Красный цвет, Желтый цвет вот и все – парня нет!».

ПОИСК ПРОВОДНИКА

Если мои рассказы об опасностях Байю не напугали вас, то сейчас я выскажусь более прямо. Отправляясь в путешествие по Нижней Миссисипи не забудьте воспользоваться услугами опытного проводника. Болота не прощают ошибок и многие люди уже расстались с жизнью, поскольку решили, что знают опасности этих мест лучше любого «доморощенного гида».

Как правило, жители небольших ферм, расположенных вдоль реки, имеют в своей общине хотя бы одного человека, который отлично разбирается в опасностях характерных для Великой Реки. Конечно, не всем проводникам стоит доверять. Для того, чтобы вы не вляпались в неприятности, я посоветую вам человека, которые помог мне в нескольких путешествиях по Миссисипи.

БЕРНАРД СУЛЕРО

Бернард Сулеро издавна живет в общине Велкам, которую местные жители частенько именуют не иначе, как община Винчестер. Велкам расположен на половине пути между Новым Орлеаном и Батон Руж. Это отличное место для путника, решившего немного отдохнуть от путешествия по унылым Байю.

Несмотря на то, что Бернард каджун, он достаточно терпимо относится к представителям других культур. Возможно, причина его успеха заключается как раз в этом. К текущему моменту времени, Бернард является одним из самых востребованных проводников

Великой Реки. Люди, знающие Сулоро говорят, что этот парень ориентируется в болотах также хорошо, как и в пределах своей кухни. Поскольку я путешествовал с Сулоро несколько раз, я готов подтвердить, что вышеозначенное высказывание является истинным.

За свою помощь Сулоро берет 1.5\$ в день. В эту цену также входит личная пирога Бернарда, которая, временами, может оказать существенную помощь путешественникам. Поскольку Сулоро каджун он с благоговением относится к своим культурным обычаям. Кроме того, Бернард ревностный католик, вследствие чего он вряд ли найдет язык с людьми, которые придерживаются других религиозных взглядов и не могут удержаться от того, чтобы не рассказать о них всякому встречному и поперечному. Кроме того, стоит отметить, что Бернард невероятно суеверен. К примеру, он никогда не отправится в болота во время полнолуния. Будьте уверены, что отправляетесь в путь, когда на небе не сияет плохая луна, ибо в таком случае Сулоро просто откажется работать с вами.

ЛЕГЕНДЫ МИССИСИПСКИХ БОЛОТ

Кроме обычных, объяснимых опасностей, байю Великой Реки крепко хранят оккультные и сверхъестественные тайны, глухие слухи о которых ходят среди Каджунов и местных жителей. Сейчас я расскажу вам о самых интересных легендах, связанных с опасностями болот. Поскольку подобные истории содержат множество приукрашиваний, я воздержался от их серьезной проверки на истинность.

ПОТЕРЯННОЕ СОКРОВИЩЕ

Некогда, пираты мексиканского залива орудовали поблизости от побережья Нового Орлеана. Как-то раз, одной группе таких головорезов удалось взять на abordаж торговое судно. Утащив с несчастного корабля сокровища, пираты решили подняться вверх по Миссисипи для того, чтобы спрятать золото в надежном месте – внутри смертоносного байю. Поскольку профессия пирата чревата многочисленными опасностями, никто, из прятавших сокровища головорезов, не сумел дожить до седых лет и не воспользовался сокровищем. Так и лежит оно в одном из каналов, надежно укрытое от человеческих глаз. Некоторые любители старины считают, что золото зарыто в окрестностях озера Веррет, что находится в 20 милях к юго-западу от поселения Велкам. Однако, до сих пор никому не удалось добыть его, поскольку согласно легенде, сокровище охраняется призраками пиратов и ужасающим приведением капитана.

Гастон Мартюню – один из тех людей, который знает где точно лежит сокровище. Это человек известен как отличный следопыт, который не станет болтать без дела. Согласно словам Гастона, он было уже почти открыл сундук с кладом, как рядом с ним появились агрессивные призраки. В доказательство правдивости своей истории он указывает на свою седую голову, и говорит, что его волосы стали такими после ужасающего бегства от покойников. Люди знающие Гастона, уверяют, что парень действительно поседел в один день! Стоит отметить, что Гастон никогда не упоминает в своих повествованиях о том месте, где он видел сокровище, хотя с удовольствием рассказывает о своем приключении всякому желающему.

КОШЕМАЛЬ

Кошемаль или feux-follets – это зловещие блуждающие огни, которые, по легендам Каджунов, обитают в сердце Великих Болот. Согласно преданию, эти ужасающие светляки являются душами некрещенных детей и заманивают путешественников в трясину. Судя по всему, блуждающие огни являются злыми духами и путники должны обходить их, не пытаясь вступить с этими созданиями в прямой контакт.

СКУНСОВИДНАЯ ОБЕЗЬЯНА

Если ночью вы оказались в одной из маленьких питейных забегаловок Нижней Миссисипи, то вы, наверняка, услышите историю о Скунсовидной обезьяне (Каджуны называют ее *peremalfait*). Когда каджуны рассказывают легенду об этом чудовище, речь их понижается до тихого шепота. Согласно преданию обезьяна обитает в самых темных и диких местах Великой Реки и очень редко покидает их для того, чтобы охотится на хороших богобоязненных людей.

Обезьяна выглядит как огромное, косматое гуманоидное существо 8 футов ростом. Запах от нее исходит отвратительный – подобный ужасающей смеси навоза, животной вони и гнилой капусты. Собственно, вряд ли животное, носящее вышеприведенное имя, могло бы пахнуть цветочками.

Если вы читали ранние выпуски Эпитафии Тумбстоуна, то вы можете опознать в описанном существе Саскватча. Однако, ваше предположение будет ошибочным. Скунсовидная обезьяна - это дикое и смертоносное создание, которое способно пробить стену одинокого болотного домика и пожрать всех его постояльцев. Так что, если вы оказались на болотах и учуяли невообразимую вонь, то бегите прочь сломя голову. На мой взгляд, лучше трусливо убежать от мерзкой обезьяны, чем храбро оказаться в деревянном макинтоше.

ДЕЛЬТА РЕКИ

В отличие от большинства крупных рек, Миссисипи не увеличивает глубину рядом с дельтой. Наоборот, приближаясь к Мексиканскому заливу она мелеет, поскольку ее воды несут с собой огромное количество ила и придонного грунта. Именно с этим связано появление протяженных заболоченных территорий в речной дельте. Угрюмые пространства болот протягиваются от Батон Руж до самого океанского побережья. Таким образом, устье реки самое мелкое место Миссисипи, представляющее собой бескрайнее 35-ти мильное болото.

НАВИГАЦИЯ ПО ДЕЛЬТЕ

Мелкие глубины делают речную дельту крайне опасным районом для навигации. При этом, опасность налететь на мель грозит судам любого тоннажа. Несмотря на то, что огромные пространства дельты наполнены водой, внутри ее пределов есть всего три речных канала, по которым можно водить корабли. Эти пути зовутся юго-западный проход, Северный проход и Основной проход.

К сожалению, вышеуказанные проходы частенько засоряются илом, и их приходится тралить, дабы обеспечить доступ для кораблей с большой осадкой. Несколько лет назад судостроители начали говорить о строительстве землечерпалок. Однако, дальше болтовни дело так и не пошло. К текущему моменту времени, ил со дна реки убирают суда Пайлот Таун Чаннел Компани.

ПАЙЛОТ ТАУН ЧАННЕЛ КОМПАНИ

Пайлот Таун – это самый нижний город, стоящий по течению Миссисипи. Поселение находится на островке в самом центре дельты, так что добраться до него можно только на корабле. В Пайлот Тауне живет множество моряков и капитанов, суда которых занимаются очисткой речных проходов. Собственно, это единственное занятие, благодаря которому население описываемого городка добывает себе пропитание.

Пайлот Таун Чаннел Компани выполняет свою работу по контракту с правительством Луизианы. Естественно, детали означенной выше сделки мне не известны. Однако, я уверен, что штат платит огромные деньги своим подрядчикам. К концу концов, Новый Орлеан самый большой портовый город Конфедерации, и его правители могут заплатить чистильщикам каналов за их нелегкий труд!

Для очистки каналов компания использует пять специально модифицированных пароходов. При этом, очистка осуществляется не пилами и не взрывчатым веществом. Вместо этих топорных способов, служащие компании применяют водометы, которые успешно разбивают илистые уплотнения. Естественно, водометы оказываются не столь эффективным, как динамит. Однако, чистильщики держаться за них, поскольку вода и терпение могут разрушить любую, даже самую крепкую, преграду. Стоит отметить, что все каналы речной дельты подвергаются чистке два, три раза в неделю.

РЕЧНАЯ ОСПА

В самом конце нашего разговора о Дельте, я упомяну об еще одной болезни, которая терроризирует население нижней Миссисипи и, особенно, рабочих Пайлот Компани. Эпидемии заразы, получившей название речная оспа, охватывает лишь самое устье Великой Реки.

Болезнь проявляется на теле человека в виде маленьких черных пятен. Однако, в отличие от обыкновенной оспы, речной штамм болезни развивается более быстрыми темпами и обычно завершается смертью для инфицированного. У болезни нет предварительных симптомов, и ее приход можно определить лишь по первым физическим проявлениям. Более того, речная оспа очень быстро убивает людей и, буквально, в одно мгновение отправляет бедолаг на тот свет. До сих пор не было ни одного случая излечения человека, больного речной заразой.

Поскольку смерть зараженных людей наступает внезапно, врачи практически ничего не знают об этапах развития болезни. Один раз, жертвой оспы стал человек, который, еще будучи здоровым, вышел прогуляться в собственный двор!

Для того, чтобы разобраться в истоках напасти и способах защиты от нее, Соломон Тайер выделил на изучение Речной Оспы внушительные монетарные ресурсы. Пайлот Таун Компани также не осталась в стороне от филантропической деятельности и предложила 1,000\$ награды тому, кто сможет остановить кошмарную эпидемию.

ЧАСТЬ 5: НОВЫЙ ОРЛЕАН – ГОРОД ПОЛУМЕСЯЦА

Мы спустились по Великой Реке от Сент-Луиса до самой дельты и теперь готовы взглянуть на жемчужину Конфедерации – Новый Орлеан. Поскольку данный город имеет необычайную важность для КША, я решил потратить на его изучение целую главу своего руководства.

Бросив взгляд на город, вы сразу же поймете, что Новый Орлеан был возведен в крайне неудачном месте. Первые маноры этого поселения были построены среди бескрайних болот Миссисипи на территории, расположенной ниже уровня моря. Хуже того, местную территорию может назвать «сухим клочком суши» лишь обладатель весьма эксцентричного чувства юмора.

ТРУДНОСТИ НАЧИНАЮТСЯ

Новый Орлеан был основан в 1718 году Жаном Батистом Ля Моне, графом Де Бенвилем. Если данное имя показалось вам знакомым, значит вы внимательно читали мое руководство. Жан Батист Ля Моне приходится родным братом Пьеру Ля Моне – основателю Батон Руж. По всей видимости, оба брата были чрезвычайно занятыми людьми в то время, когда французские переселенцы спешно колонизировали Луизиану.

Жан Батист основал город на деньги Вест-индийской компании, которая владела монополией на торговлю между французскими колонистами Нового Света и Европой. Под предводительством шотландца Джона Ло, Вест-индийская компания работала по схеме мало вложений – много прибыли за меньшие сроки. После того, как мечты о золоте

и богатствах обернулись крахом, Ло был вынужден бежать из Франции, дабы укрыться от мести озлобленных инвесторов.

Наводнения, торнадо и восстания индейских племен быстро превратили Луизиану в убыточную колонию, вследствие чего Вест-индийская компания достаточно быстро передала Новый Орлеан под покровительство Французской короны. В 1731 году, представители Ло навсегда потеряли контроль над Городом Полумесяца.

В ИГРУ ВСТУПАЮТ ИСПАНЦЫ

В течение 30-ти последующих лет правления, французы не смогли превратить Новый - Орлеан в процветающий город. В 1762 году, Французы по тайной договоренности с Испанцами передали в руки последних всю территорию Луизианы, дабы она не попала под «покровительство» Англичан. Естественно жителям города никто не сказал о произошедших переменах, вследствие чего прибытие испанского губернатора застало Нью-орлеанцев врасплох. В довершении к этому, бывшие партнеры французских колонистов, по торговле в бассейне Карибского моря отвернулись от них, сочтя колонию нестабильной.

В начале 1768 года, по Новому Орлеану пронесся слух, согласно которому Испанцы решили продать в рабство всех Акадианцев и потребовать долги с других эмигрантов. Итогом подобных метаний стала колониальная революция, во время которой французские подданные восстали против Испанского короля, лишившего их веры в светлое будущее. В ответ, король послал в мятежный город 2,600 наемных солдат, общая численность которых превышала общую численность мужского населения Нового Орлеана. Не прошло и нескольких месяцев, как восстание было подавлено самым жестоким и кровавым образом.

ФРАНЦУЗЫ ДЕЛАЮТ ОТВЕТНЫЙ ХОД

Однако, испанцы также не смогли продержаться в городе длительное время. В 1800 году, Наполеон Бонапарт вернул Луизиану во владение Республиканской Франции. Поскольку маленький генерал весь год воевал с турками, австрийцами и Итальянцами у последователей Испанской короны было время убраться из города подобра-поздорову.

Когда Вторая Антифранцузская коалиция благополучно развалилась, Наполеон стал думать, что предпринять с американской колонией. В итоге, Бонапарт решил, что от Луизианы больше проблем, чем пользы и вступил в переговоры с Томасом Джефферсоном – президентом молодых Соединенных Штатов Америки. Джефферсон хотел заполучить Луизиану, Наполеон хотел получить деньги, необходимые для продолжения революционных войн. В итоге, между дипломатами обеих сторон была достигнута договоренность, согласно которой Луизиана переходила под контроль Американского правительства по цене 5с за акр земли.

Для того, чтобы произвести смену правительства, территория Луизианы была официально передана французам. Это знаменательное событие произошло 30 ноября 1803 года. 24 часа спустя французский триколор был спущен, и над городом поднялось Звездно-Полосатое знамя.

ЗВЕЗДЫ И ПОЛОСЫ

К моменту воссоединения с США, ситуация сложившаяся в Новом Орлеане выглядела достаточно мрачно. Католики, говорящие на французском языке составляли большую часть населения Нового Орлеана. Эти люди достаточно угрюмо смотрели на перспективу прибытия в город многочисленных протестантов, говорящих на английском языке. Сестры, из находящегося в Новом Орлеане, монастыря Урсулинок были так встревожены возможными изменениями, что спешно упаковали свои вещи и перебрались на Кубу.

Несмотря на то, что новые колонисты отличались от старых и языком и вероисповеданием, Новый Орлеан начал медленно расти. К 1810 году это был пятый, по

величине, город Соединенных Штатов Америки, а также самое большое поселение к югу от Мерилэнда и к западу от Аппалачей.

В 1812 году Луизиана стала 18-ым штатом США, а у Нового Орлеана появилась вера в собственное будущее. Однако, несколько месяцев спустя после официального вхождения в состав Американских Штатов, конгресс США объявил войну Британской короне.

БРИТАНЦЫ ИДУТ!

В 1814 году, жители Нового Орлеана были уверены, что не за горами тот день, когда войска Ее величества высадят в городе морской десант. К сожалению, плохое планирование и недостаток денег не позволили правительству США, сформировать в Луизиане крупную армию, способную отбросить захватчиков назад в океан. Однако, для города Полумесяца не все было потеряно, поскольку его защитой занимался талантливый командующий – Генерал – майор Эндрю Джексон.

Джексон ввел в городе военное положение и призывал в отряды самообороны всех людей мужского пола, способных стрелять из ружья. Выбросив за борт бандитов и подонков, Джексон убедился, что его армия весьма малочисленна. Для того, чтобы преодолеть это затруднение, генерал заключил военный союз с индейцами Чокто и призвал под свои знамена добровольцев с любым цветом кожи. Смелый по тем временам поступок, не прошел не замечто для широкой общественности. Вскоре, в Новый Орлеан прибыл известный искатель приключений – Жан Лафит.

ПИРАТ ЛАФИТ

Жан Лафит прибыл в Новый Орлеан вместе со своим братом Пьером в 1805 году. Эти два парня завоевали репутацию отчаянных пиратов, которые атаковали и грабили корабли торговцев в Мексиканском заливе. Работоторговля популярная в этих местах, позволяла братьям, в большинстве случаев, надеяться на богатую добычу. Базой пиратов стал Залив Баратария, расположенный к югу от Нового Орлеана.

Спустя шесть лет после начала активной пиратской деятельности, под начальством Лафита сосредоточилось 32 военных корабля. Этот пиратский флот, по численности судов, превосходил официальный ВМФ Соединенных Штатов Америки!!!

Стоит отметить, что наглость Лафита была также безмерна, как и его военная удача. Когда губернатор Луизианы назначил за голову Лафита награду в 500\$, пират назначил за голову губернатора ответную награду, размером в 1,500\$. Жители Нового Орлеана, в отличие от самого губернатора, нашли выходку Лафита весьма забавной.

Однако, вновь вернемся к британскому десанту. Во время подготовки высадки, британский командующий – генерал Пакенхэм, спросил Лафита, хочет ли тот присоединиться к армии вторжения (помимо всего прочего, англичанин предложил пирату официальный каперский патент на захват американских судов). Лафит попросил у военного время, дабы обдумать предложение, но вместо этого отправился напрямик к губернатору Луизианы.

До сих пор, некоторые исследователи говорят, что Лафит совершил свой выбор вовсе не из патриотических побуждений. Говорят, что пират отказал Британцам потому, что те слишком дешево оценили возможный военный союз. Как бы там ни было в действительности, Лафит вступил в войну на стороне генерала Джексона.

В заключении вышеозначенной истории, хочется отметить, что о поздних годах жизни Лафита практически ничего неизвестно. После эпизода в Новом Орлеане, Лафит возвратился к пиратской жизни и грабил корабли до самой войны 1812 года. Потом, его фигура скрывается во мраке истории. Некоторые люди считают, что Лафит отошел от дел, женился и перебрался на Север. Другие говорят, что он погиб в море или, вообще, уплыл в Мексику.

БИТВА ЗА НОВЫЙ ОРЛЕАН

8 января 1815 года, Британцы начали полномасштабную операцию против добровольцев генерала Джексона. Свыше 8000 тысяч солдат метрополии, в числе которых был Легкий Драгунский полк Герцога Йорка и 93-ый пехотный полк Шотландских горцев, высадились на берег, дабы уничтожить три тысячи противостоящих им человек. Для того, чтобы сдержат натиск противника, американцы выстроили укрепления из лучшей хлопковой ткани и отстреливались из-за них по наступающим отрядам краснокафтанников.

Когда пороховой дым рассеялся, защитники города увидели, что 858 британских солдат отправились на тот свет. Еще 2,500 англичан были ранены. Американцы, в свою очередь, потеряли 15 человек убитыми и 45 ранеными! Несмотря на то, что британцы продолжали блокировать город в течение следующих двух недель, битва все же была завершена.

Не успели американцы отпраздновать свою победу над Британским десантом, как до них дошла удивительная весть. Выяснилось, что под Рождество противоборствующие стороны заключили перемирие, а значит, сражение за город состоялось уже в мирное время! Так уж получилось в очередной раз, что жители Нового Орлеана самыми последними узнали новости, исходящие из Внешнего Мира.

ДИКСИЛЭНД

После завершения войны 1812 года, Новый Орлеан вошел в полосу благополучия и процветания. Помимо всего прочего, 12-ый год отметился тем событием, что по Реке стал ходить первый пароход, получивший имя *Новый Орлеан*. Еще через несколько лет, огромный город стал самым большим и богатым портом Луизианы.

Европейские рынки с такой скоростью поглощали, хлопок, сахарный тростник и индиго, что городская экономика переживала непрестанный бум, а банки Нового Орлеана были самыми надежными во всей стране. Ново-Орлеанские 10\$ банкноты, известные под именем «дискс» (название пошло от французского слова десять), стали популярными деньгами в южной части США. Довольно скоро, Новый Орлеан получил от моряков прозвище «Диксилэнд», которое через несколько лет перекинулось на всю южную часть Союза.

Кроме того, в середине столетия произошло культурное разделение богатых горожан на старых Европейских магнатов и новых плантаторов (среди последних были даже креолы), которые имели менее знают родословную, но при этом располагали впечатляющими монетарными ресурсами. Две культуры разделили город на две равные части. При этом, современная граница между республиканской аристократией проходит примерно по Улице Каналов.

Новый Орлеан продолжал расти и богатеть с такой стремительностью, что вскоре стал третьим по размеру городом США и вторым по значению портом Союза. К 1860 году, в поселении проживало 170,000 человек!

Однако, следующий год стал началом конца.

ВОЙНА

Когда в 1861 году Луизиана совершила сецессию, жители Нового Орлеана испытывали смежные чувства. Большая часть городского богатства была воздвигнута на кораблях, которые приходили из северных портов. Еще одной странностью начала войны стала атака форта Самтер, руководил которой Луизианский креол генерал – Пьер Густав Тутан Борегар.

Пытаясь задавить Конфедерации в наименьшие сроки, Авраам Линкольн инициировал полномасштабную блокаду морских портов КША. Начало блокады было медленным и неспешным. Однако, уже через несколько месяцев союзный флот адмирала Дэвида Фарагута полностью отрезал Новый Орлеан от всех контактов с внешним миром.

ОККУПАЦИЯ

После череды небольших морских столкновений, Новый Орлеан пал жертвой союзного десанта и был захвачен 1 мая 1862 года. Командование оккупационными войсками взял на себя генерал Бенджамин Баттлер, который начал руководить городом с позиции наказаний и силы. Последнее не особенно понравилось добродушными и достаточно легкомысленным жителями Луизианы.

Первым деянием Баттлера стало провозглашение акта о Федеральной Конфискации, который позволял солдатам союза конфисковывать любое имущество у людей, которые немедленно не поклялись в верность Федеральному правительству. Помимо этого, Баттлер установил принудительные и полностью противозаконные монетарные сборы, которыми были обложены все граждане южного города.

К счастью для испуганных горожан, оккупация Нового Орлеана закончилась также быстро, как и началась. 3 июля 1862 года, граждане Нового Орлеана подняли мятеж против 5,000-ного северного гарнизона, засевшего в городе. Атака южан была столь неожиданна и внезапно, что большинство северных солдат были убиты в своих кроватях. Естественно, в последующие годы, ни один участник этого подлого нападения не сознался в своих прегрешениях. Стоит отметить, что жители Нового Орлеана до сих пор не любят вспоминать этот инцидент и немедленно замолкают, когда их собеседник начинает спрашивать лишнее. Лично я советую вам не говорить на эту тему с горожанами, поскольку однажды меня уже выставил за дверь человек, которого я попросил рассказать о деталях Орлеанской резни.

Стоит отметить, что за несколько дней до начала резни генерал Баттлер сдал командование над оккупационными силами в руки генерала Натаниэля Бэнкса. Таким образом, во время побоища в городе не было ни одного высокопоставленного офицера Союза. Узнав о событиях в городе много людей по обе стороны линии Мэйсона – Диксона, горько пожалели о том, что Баттлер не получил ни малейшим травм в кровопролитном инциденте. Похоже, врожденное солдатское чутье помогло генералу там, где полностью провалилась его гражданская деятельность.

ПРОВАЛ БЛОКАДЫ

Когда федералы послали для нового захвата города военную флотилию, эскортируемую мониторами и военными пароходами, то большая часть судов просто не добралась до конечной цели путешествия. Мины и рукотворные препятствия отправили на дно больше половины вражеских кораблей. По правде говоря, я до сих пор понять не могут, откуда жители Нового Орлеана добыли столько мин и других военных ресурсов, что смогли обратить вспять движение целой флотилии, состоящей их тяжело бронированных военных кораблей! При этом, во время первого десанта, Конфедеративные сопротивление было сломлено действиями всего одного северного корабля!!!

Вдобавок к этому я слышал, что во время южной атаки на северную флотилию не было зафиксировано ни одного взрыва. Таким образом, официальная версия, рассказывающая о минном поле, оказывается чистым вымыслом. Тот же самый человек, который рассказывал о бесшумном бое, заметил, что река вокруг наступающих северных мониторов, кишела огромными черными змеями. Когда этот парень пытался рассказывать свою историю другим людям, те поднимали его на смех и говорили, что он потерял свой разум на дне бутылки из-под виски.

СПЕШНАЯ ЗАЩИТА

После провалившейся Северной агрессии, жители Нового Орлеана не успели даже подумать о возможных планах возведения городской защиты, как барон Ле Лакруа создал вокруг поселения такую прочную систему связанных фортификаций и укреплений, которой мог бы позавидовать Ричмонд. Стоит отметить, что вся работа была выполнена всего за несколько недель, силами тех самых рабочих, что без устали вкалывали на железнодорожных путях магната.

Поскольку обескровленная Конфедерация не смогла выделить солдат для защиты городских фортов и стен, внутри Нового Орлеана зародились гражданские силы самообороны. При этом, Ле Лакруа приложил героические усилия к тому, чтобы в кратчайшие сроки укрепить обороноспособность города до такой степени, что осаду в нем могли держать даже плохо подготовленный военный персонал. Люди барона и добровольцы продолжали охранять брустверы города до тех пор, пока на выручку не подоспел ограниченный контингент Конфедеративных войск.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Блокада Нового Орлеана продолжалась до 1865 года. Однако, это факт не мешал дерзким капитанам «прорывателей блокады» совершать многочисленные рейсы в Старый Свет. Рискованная игра стоила свеч, поскольку успех с чрезвычайной скоростью обогащал капитанов и судовладельцев.

Как вы знаете, океанское побережье Луизианы изрезано маленькими заливами и затопленными участками равнинной местности. Этими путями регулярно ходили отчаянные капитаны, решившие пробиться на глубокую воду. В свое время, этой особенностью местности пользоваться пират Лафит. Во время первого этапа войны, в болотистых регионах Луизианы можно было встретить не только его последователей, но и отчаянных контрабандистов.

К счастью для моряков, в 1865 года блокада Северян была снята. Интервенция Англии и других Европейских государств в дела американского континента, заставила Северян защищать свое собственное побережье. Капитаны, занимавшиеся прорывами блокады, с явным неудовольствием встретили вышеозначенное известие, поскольку рейсы перестали быть столь рискованными, а значит, прибыли моряков серьезно сократились. Свободный доступ к глубокой воде привел к коммерческому краху многих «рисковых» капитанов, которые потеряли выгодный способ добычи денег. Конечно, Мексиканский Залив до сих пор остается опасным участком Мирового Океана, поскольку в него, иногда, заходятся Северные рейдеры. Однако, вероятность встречи с этими смертоносными кораблями уменьшается с каждым следующим годом.

КОММЕРЦИЯ СЕГОДНЯ

По численности населения Новый Орлеан до сих пор остается самым большим поселением на территории Конфедерации, поскольку в его пределах обитает, как минимум 150,000 человек. Кроме того, Новый Орлеан считается самым известным международным портом Южных Штатов, через который проходит половина импортно-экспортных операций КША.

Удачное расположение на Миссисипи позволяет Новому Орлеану оставаться самым экономически сильным городом Луизианы. Важно отметить тот факт, что нужды города и порта обслуживают две крупные железнодорожные кампании КС & LR и индустриальный Джаггернаут Байю Вермеллион. Водные и стальные пути связывают Новый Орлеан со всеми важными промышленными точками Юга.

Подобно другим крупным городам Юга, Новый Орлеан до сих пор страдает от военных действий между штатами. Несмотря на то, что прямая блокада города была снята несколько лет назад, свободное судоходство в океане все таки невозможно, ибо северные рейдеры атакуют суда КША в восточной части Мексиканского залива. Именно поэтому, города восточного побережья (к примеру, Чарльстон или Норфолк) имеют серьезное преимущество перед городом Полумесяца.

СУДОВАЯ КАМПАНИЯ ТАЙЕРА

Самая крупная судовая кампания Нового Орлеана, а возможно и всей Миссисипи, принадлежит Соломону Тайеру. Его интересы простираются не только на дельту Великой

Реки, но и на большую часть ее течения. Естественно, Тайера нельзя назвать монополистом, поскольку на реке существует огромное множество маленьких корабельных компаний. Однако, предприятие Тайера широко известно и пользуется заслуженной популярностью у пассажиров.

Несмотря на то, что некоторые бароны видят в кораблях соперников своим паровозам, Тайер сумел заключить с Байю Вермеллион долгосрочный союз. Подобное положение дел ухудшило отношения между Тайером и Черной Рекой. Однако, в то же самое время, принесло финансовую выгоду кораблевладельцу и его новому союзнику. Таким образом, Ле Лакруа смог доставлять грузы в те регионы реки, куда его пути дойти не смогли, а Тайер получил возможность продавать свои товары на далеком Западе.

СОЛОМОН ТАЙЕР

Владелец Судовой Компании Тайера начал свою коммерческую деятельность еще до того, как в стране началась Гражданская война. Занимаясь продажей сахарного тростника и хлопка, Тайер смог скопить состояние в дни патриархального величия Южных штатов. Во время оккупации, компания Тайера также сумела выжить несмотря на то, что предприятия других кораблевладельцев достаточно быстро обанкротились. Именно во время оккупации, описываемое предприятие превратилось в самую крупную и известную пароходную компанию реки.

В отличие от других известных магнатов, Тайер пытается сохранить доброе имя в глазах простых людей. Потеряв от злоедей болезни собственную семью, Тайер с пониманием относится к тем, кто страдает от чудовищных и неизлечимых заболеваний. На предыдущих страницах этой книги, я уже писал о госпитале, который этот добрый человек построил на собственные деньги. Во время эпидемий холеры и желтой лихорадки, Тайер частенько посещает больных в городских лечебницах и беседует с ними.

Тайер вертится не только в высшем обществе Нового Орлеана, но и принимает участие в городской политике. Последнее мало нравится отдельным «республиканским аристократам», которые с тревогой смотрят на деятельность магната. Впрочем, многие мужчины из высшего света стараются войти в доверие к Тайеру, дабы получить руку и сердце его дочери. К несчастью для них, все эти попытки обречены на провал, поскольку наш герой не любит великосветские интриги и пытается держаться как можно дальше от них. Несмотря на то, что подобное отношение злит «общественную элиту», обычные люди относятся к Тайеру с пониманием и редким сочувствием.

БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

В Новом Орлеане располагается штаб-квартира Байю Вермеллион – одной из шести крупных железных дорог, принявших участие в гонке к Великому Лабиринту (детали этого события вы можете прочитать в более ранних выпусках Эпитафии). Также как и Мина, владелец Байю принимает самое активное участие в политической жизни города. Однако, барон Ле Лакруа не превращает Новый Орлеан в свой заповедник и даже не стремится к этому напрямую.

К текущему моменту времени, Байю Вермеллион углубилась на Запад дальше всех южных железнодорожных кампаний. Стоит отметить, что Черная Река пока остановилась у Скалистых гор, а Дикси Рейлс пытается состряпать корректный дорожный договор с правительственными структурами Санта Фе и Эль Пасо (штат Нью Мексико). С фактической точки зрения, так далеко как Байю Вермеллион на Запад продвинулись лишь люди Айрон Дрэгон. В то же самое время, не стоит забывать, что ныне прокладка путей Байю серьезно замедлилась. Добравшись до Тумбстоуна, Аризона, работники магната встретились с агрессивными племенами Апачей и отвратительной пустынной территорией, на которой было легче умереть, чем выжить. Стоит отметить, что жители Нового Орлеана всячески поддерживают барона Ле Лакруа в его гонке, поскольку

обитатели города хорошо помнят, как магнат помог отбить им последнее вторжение Северян.

В то же самое время, мой старый друг О'Малли считает, что в Байю Вермеллион не все так чисто, как может показаться на первый взгляд. Ну и помимо всего прочего, часть городских обитателей выступает против религиозных практик Ле Лакруа. Во всяком случае, эти люди так говорят о своих протестах в публичных местах.

РОПОТ НЕДОВОЛЬСТВА

Стороннему наблюдателю кажется, что отношения между городом и Байю Вермеллион складываются довольно удачно. Однако, на самом деле в поселении ходит множество ужасающих слухов о железной дороге Ле Лакруа. К примеру, некоторые обитатели Нового Орлеана с подозрением относятся к рабочим магната и подозревают их в проведении религиозных практик самого зловещего толка. В отличие от известной вудуистки Мари Лево, также практикующей в городе Полумесяца, барон Ле Лакруа старается проводить свои ритуалы в тайне от посторонних глаз. Говорят, что в комнатах своего дома магнат инициирует обряды черной магии и проводит другие, гораздо более ужасные обряды.

Люди, поддерживающие кампанию Ле Лакруа в гонке, громогласно заявляют, что вышеозначенные зловещие слухи распространяются конкурентами, а также последователями Мари Лево, которые по какой-то неведомой причине не жалуют барона (о истоках данной ненависти мы поговорим на следующих страницах нашей книги). Помощники барона приводят достаточно убедительные опровержения всевозможных слухов. Однако, я не особо верю им, поскольку пару раз видел стеклянноглазых рабочих Ле Лакруа. Эти парни выглядят столь удивительно и кажутся такими ужасающими, что я готов поверить, что барон лично сделал их с помощью магии Вуду в своем проклятом доме!

БАРОН ЛЕ ЛАКРУА

Вокруг таинственного железнодорожного магната, известного под именем «барон Ле Лакруа» ходит множество самых чудных слухов, большая часть которых, по всей видимости, порождена одиноким образом жизни магната. Несмотря на то, что барон получил свой титул еще до того, как обзавелся железнодорожной кампанией, Ле Лакруа никогда не рассказывает о том, как ему удалось стать аристократом. Собственно говоря, нам практически ничего неизвестно о том, какую жизнь вел барон до того, как в 1861 году прибыл в Новый Орлеан.

Приступая к написанию данной книги, я попытался взять у Ле Лакруа интервью, для того, чтобы осветить для читателей Эпитафии правду, о ранних годах жизни этого таинственного человека. Совершив несколько безуспешных попыток, я было уже отчаялся переступить порог манора на Речной дороге. Однако, в один прекрасный день мне повезло и я был вызван на разговор Дэмьеном Брионном – ближайшим советником барона Ле Лакруа. Мр. Брионн был так добр, что поделился со мной информацией о прошлом своего работодателя.

Прочитав документ Брионна, я решил, что они написаны в несколько возвеличивающем ключе и не особо информативны. Однако, дописывая эту часть книги, я решил оставить биографию барона без всяких изменений. Надеюсь, что читатель найдет в этом материале некоторые крупицы истины.

Барон Симона Ле Лакруа родился 40 лет назад на Гаити в семье богатого Европейского плантатора. Отец барона умер в 1858 году, и его сын принял на себя бразды правления домом и семейным делом. Обладая смелым и прогрессивным мышлением, Ле Лакруа сумел увеличить свое благосостояние. Сильный интеллект поможет барону и в будущем, когда

ему придется принять участие в гонке к Западному побережью Американского континента.

В 1860 году барон сменил место жительства и перебрался в Новый Орлеан – передовой город развивающейся южной экономики. Через год в Новый Свет было доставлено все имущество барона, после чего Ле Лакруа начал исследовать городскую экономику для создания собственного дела. К несчастью, осторожное планирование барона было прервано Северной осадой города. Для того, чтобы спасти Новый Орлеан из-под ярма оккупантов, Ле Лакруа самоотверженно вступил в бой с врагом. Его люди внесли решающий вклад в постройку городских укреплений, а сам барон внес огромную сумму денег, потраченную на покупку оружия и другие важные военные приготовления, необходимые для восстановления законного порядка. Таким образом, все, что сделал барон, было предпринято в целях защиты интересов мирных граждан Нового Орлеана.

После того, как Северяне покинули город, барон обнаружил, что его преследуют из-за религиозных убеждений! Подобное положение дел неприемлемо для страны, в которой в конституционном порядке установлена Свобода вероисповедания. Однако, стоит отметить, что травля барона исходит не от правительственных представителей, а от мелких злобных людишек, которые преследуют собственных темные цели и пытаются самоутвердиться за счет личности барона Ле Лакруа.

Продолжая помогать гражданам Нового Орлеана и Конфедерации, барон не обращает никакого внимания на злобные наветы. Новая Родина обеспечила барона новыми целями и ресурсами, когда наш президент Джефферсон Б. Дэвис инициировал гонку к Великому Лабиринту.

Ныне, барон Ле Лакруа принял самое деятельное участие в постройке трансконтинентальной железной дороги, а также связал Новый Орлеан с промышленными городками Конфедеративного Юго-запада, где до сих пор ведется успешная добыча Призрачной Скалы.

Из текста Брошюры можно понять, что Брионн всячески рекламирует своего работодателя, обходя тайные моменты его загадочной жизни. Таким образом, внутри описания нет ни одного упоминания о тех тайнах, что окружают Симона Ле Лакруа и его тайный религиозный культ. Однако, не думайте, что жители Нового Орлеана не имеют никаких предположений на счет того, как барон получил свой титул и огромное богатство. В городе обитает ряд известных людей, способных приоткрыть покрывало тайны над прошлым существованием железнодорожного магната.

Как вы могли понять из статьи, Ле Лакруа испортил отношения с вудуистами Нового Орлеана вообще, и с королевой Вуду Мари Лаво – в частности. Вудуистами очень не понравилось, что Ле Лакруа стал популярной личностью в городе, хотя истоки этой нелюбви наверняка кроются в чем-то другом. В частности, среди горожан ходит слух, что барон не захотел признавать Мари королевой Вуду. Мари хотела быть безоговорочным духовным лидером культа в регионе, но Ле Лакруа был столь мощной фигурой, что без его согласия лидерство было не полным. Вместо того, чтобы договориться с бароном, Мари вошла с ним в прямую конфронтацию и обозвала его боккором, который хочет узурпировать ее власть.

ГРЕХИ ИЛИ УПУЩЕНИЯ

После прочтения вышеозначенного бюллетеня я пришел к выводу, что текст изобилует многочисленными белыми пятнами, на которые Брионн просто не обращает внимания. В частности, автор текста ничего не говорит о таких интересных и известных в городе вещах, как рабочие наркоманы и оккультные обряды Вуду, имеющие самое прямое отношение к Байю Вермеллион. У меня вообще сложилось такое ощущение, что Брионн решительно отверг все страшные слухи, имеющие касательство к Ле Лакруа и заявил, что странности являются выдумкой врагов барона. Может ли быть, что барон действительно

стоит выше любых слухов? А может, Ле Лакруа считает, что страшные слухи выглядят куда как лучше той жуткой правды, что происходит в действительности? К сожалению, я не знаю ответы на эти вопросы, и вряд ли докопаюсь до правды в ближайшем будущем.

БОЛЕЗНИ

Болезни были бичом Нового Орлеана с самого момента его создания. Сразу же после постройки города, его начали опустошать смертоносные эпидемии, которые сменяли друг друга волна за волной. Летние и осенние месяцы ввергают жители в панику, и не потому что на побережье обрушивается период штормов. Дело в том, что в этот период года весьма велика вероятность возникновения новых эпидемий.

ЖЕЛТАЯ УГРОЗА

Самого главного городского врага зовут Джон, но это вовсе не Джон Баттлер, а так называемый «Бронзовый Джон» или «Желтый Джек». Оба вышеприведенных имени относятся к желтой лихорадке, которая атаковала город хотя бы раз в год на всем протяжении его довоенного существования. Желтая лихорадка вызывает у людей кровотечение слизистых оболочек и кровавую рвоту. Во время болезни у больных, по организму, разливается желчь, что и дало название этой жуткой заразе. В 1853 году лихорадка получила такое широкое распространение, что от нее страшной смертью умерло никак не менее 9,000 человек.

ДРУГИЕ БОЛЕЗНИ

Естественно, желтая лихорадка не единственный бич Нового Орлеана, ибо в городе временами свирепствует Холера. Первый удар этой чудовищной болезни пришелся на 1832 год. При этом, во время эпидемии погибла седьмая часть городских жителей. Исток этой заразы до сих пор таится в сточных канавах Нового Орлеана. Именно из-за него в течение города от Холеры погибает, как минимум, несколько сотен городских жителей, которые бессильны найти спасение даже в руках современных врачей и медицинских работников.

Доктора, обитающие в городе Полумесяца, тратят огромные средства на изучение заразных болезней и перспективные способы борьбы с ними. К примеру, Медицинский Факультет Луизианского Университета активно ищет источник распространения Желтой Лихорадки. Как я уже писал ранее, врачи, работающие на Соломона Тайера, также пытаются предотвратить ужасающую угрозу, изучая различные виды напасти в Висксбургской лечебнице.

Несмотря на многочисленные и весьма дорогие научные исследования, я уверен в том, что врачи не смогут справиться с болезнями в ближайшие десять лет. Таким образом, для того, чтобы избежать заражения, лучше всего не приезжать в Новый Орлеан во время «чумных» летних месяцев, под которыми здесь понимают Июль, Август, Сентябрь и Октябрь.

ГОРОДСКАЯ ВЛАСТЬ

Городом Полумесяца управляет мэр и 15 членов городского совета. В текущий момент времени мэром Нового Орлеана является Дэви Нельсон – один из основных поставщиков Конфедеративной армии. Сразу же после ноябрьских выборов, Нельсон третий раз возглавил городскую управу и, по всей видимости, желает остаться на этом месте до конца срока своих полномочий. Стоит отметить, что городские власти активно вмешиваются в деловую жизнь города, и в случае необходимости с легкостью прибегают к полицейскому воздействию на неугодных (см. раздел Закон).

Пока я не могу сказать, что городские чиновники продались одной из влиятельных сил Нового Орлеана. Однако, и Ле Лакруа и Соломон Тайер пытаются переманить их на свою сторону, для того, чтобы одержать окончательную победу над конкурентами. Возможно, таким способом крупные городские кампании пытаются решить свои экономические проблемы.

ВОЕННОЕ ПРИСУТСТВИЕ

Новый Орлеан является важнейшим морским портом Конфедерации, вследствие чего южане приложили максимум усилий к созданию вокруг города мощной береговой обороны. После резни, развернувшейся в городе в середине 60-ых годов, барон Ле Лакруа отправил своих рабочих на помощь городским инженерам, занятым в создании фортификаций. Поскольку конфедерация не имела большого количества военных кораблей, защитники города решили не патрулировать береговую линию, а укреплять ее с помощью инженерных сооружений.

К текущему моменту времени, вокруг Нового Орлеана возведено пять массивных фортов: Форт Лаффит, Форт Филипп, Форт Бенвиль, Форт Монро и воссозданный на новом месте Форт Джексон. Общее количество солдат, охраняющих форт, составляет 5,000 человек. Эти люди находятся под командованием конфедеративного генерала Джеральда Ловлера. Стоит отметить, что в каждом форте находится три артиллерийских батареи. Каждая батарея, в свою очередь, состоит из двух 100 фунтовых мортир, способных отправлять тяжеленные бронебойные «чемоданы» на расстояние в пять морских миль!

ЗАКОН

Размеры Нового Орлеана столь велики, что криминальные синдикаты пытаются разделить его территорию на сферы внутреннего влияния. Как вы понимаете, нет ничего удивительного в том, что внутри крупного социума появляются двуногие шакалы пытающиеся оторвать кусок добычи из когтей своего ближайшего соседа. Для того, чтобы сдерживать криминальную активность, правительство учредило несколько детективных агентств, хотя по большей части эти заведения выполняют свои функции исключительно на бумаге.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ НОВОГО ОРЛЕАНА

В отличие от многих городов, находящихся к западу от Миссисипи, Новый Орлеан обладает полицейским департаментом, который основан на Европейских принципах. Как я уже писал ранее, в городе обитает огромное количество людей, вследствие чего обычный шериф не сможет справиться с объемом работы, выпавшей на его долю.

Структура полицейского департамента подобна структуре полицейских отделений Восточного побережья. Основную работу в городе выполняют патрульные, над которыми стоят сержанты и полицейский капитан. Обратите внимание на тот факт, что ближайший маршал живет в десяти милях от города, и его прибытие вряд ли поможет вам, если вы привыкли действовать согласно законам и обычаям Таинственного Запада. Таким образом, в случае возникновения спорных ситуаций, обращайтесь не к маршалу, а к местному капитану.

Владельцем полицейских сил (да, да, вы не ослышались, именно владельцем) является Александр Болле. Этот слуга закона имеет собственное военизированное учреждение, которое борется с преступностью и коррупцией в политической среде города. В действительности, городская полиция выполняет задачи, следуя не столько букве закона, сколько прихоти своего хозяина. Кроме того, известно, что Болле отдает приказы, после совещания с мэром Нельсоном или несколькими влиятельными членами совета.

Стоит отметить, что полиция города проявляет повышенное внимание к деньгам. Практически всем жителям города известно, что Байю Вермеллион подкармливает полицейские участки из своей кормушки, причем делает это, не таясь от вышестоящих государственных инстанций. Весьма вероятно, что заведение м-ра Болле помогает тому, кто платит больше денег. Если у Байю найдется влиятельный и богатый конкурент, то весьма вероятно, что полиция найдет себе нового спонсора.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Несмотря на известную вражду между редактором Эпитафии и техасскими рейнджерами, я могу уверенно заявить, что эти ребята действительно следят за порядком внутри Нового Орлеана. Во всяком случае, они пытались это сделать под руководством своего командира - лейтенанта Якоба Мак Кея.

Лейтенант Мак Кей руководил операциями рейнджеров вокруг города и внутри жилых кварталов огромного поселения. В отличие от большинства своих людей Мак Кей понимал, что полиция работает не на правительство, и пытался изменить порочную ситуацию, сложившуюся в силах защиты правопорядка. К сожалению, лейтенант не успел завершить задуманное, заболел какой-то смертоносной болезнью и умер во время написания данного труда.

В текущий момент времени, в городе пребывает несколько младших рейнджеров над которыми нет непосредственного начальства. Я искренне надеюсь, что рейнджеры смогут преодолеть кризис управления и вскоре найдут человека, способного продолжить начинание Мак Кея. Если замены не произойдет, то вряд ли что-то удержит барона Ле Лакруа от ужасающего злоупотребления своей властью и темным могуществом.

ОБИТЕЛИ МЕРТВЫХ

Путешественники, привыкшие к простым деревянным крестам и каменным надгробьям, скорее всего, будут поражены величественными могильниками Нового Орлеана. Стоит отметить, что жители описываемого города не погребают своих покойников в земле. Вместо этого, они хоронят их над землей, в каменных склепах, которые могут достигать в высоту более шести футов. Временами, обычные склепы заменяют совсем уж странной могилой, похожей издавелека на печь. Кладбища Нового Орлеана не имеют четкой структуры. Склепы и мавзолеи разбросаны по ним хаотично, вследствие чего каменные сооружения создают лабиринт, который бы сделал честь обиталищу самого Минотавра.

Обычные захоронения не используются в городе Полумесяца исходя из географического фактора. Дело в том, что город расположен на три фута ниже уровня моря, а значит, его окрестности частенько подвергаются наводнениям. Первые поселенцы хоронили мертвецов в земле, но после того, как вода сходила, и тучи приносили с собой первый дождь, начинались эпидемии страшных болезней. В результате колонисты решили проблемы кардинальным образом. Они начали строить каменные склепы таким образом, чтобы вода не смогла добраться до покойников.

Кладбища Нового Орлеана, вне всякого сомнения, являются одним из самых запоминающихся мест города. Если вы решите прогуляться по ним, то я рекомендую отправляться в путешествие ранним утром. Могильники столь огромны и запутанны, что в них чрезвычайно легко потеряться. На поиски выхода с кладбища иногда могут уйти целые часы! Ночной порой в Новом Орлеане становится не безопасно, и я не думаю, чтобы вам хотелось оказаться среди угрюмых могил после заката солнца.

СЕНТ-ЛУИС №.1

Самое старое кладбище Нового Орлеана находится в нескольких шагах от Французского квартала. Это угрюмое захоронение, состоящее из хаотично построенных каменных склепов, занимает суммарную площадь двух кварталов. Изначально кладбище было

католическим, но потом на нем стали появляться могилы протестантов. В 1830 году часть захоронений была уничтожена, поскольку через один из секторов кладбища была построена Треме Стрит.

Перед входом на старое французское кладбище, вы можете увидеть классическую печную могилу, которая изначально предназначалась для тех членов общества, которые не накопили деньги на склеп. В некоторых ячейках описываемого захоронения лежат сразу несколько покойников. Старые останки, как правило, сдвигают внутрь каменного хранилища, освобождая место для нового «гостя». В итоге выходит, что в некоторых печах похоронено не менее 10 человек! Для того, чтобы не пугать своих читателей, я не буду говорить, как много мертвецов иногда кладут в один и тот же каменный склеп.

Еще одна примечательная могила Французского кладбища носит название «Парижской вдовы». Описываемый склеп регулярно применяется для секретных встреч. Очень часто по утру, кладбищенские сторожа находят цепи склепа ослабленными и обнаруживают на стенах могилы странные надписи. Дневной порой, естественно, никто в могиле не прячется и тайными делишками не занимается.

КЛАДБИЩЕ НА УЛИЦЕ СВЯТОГО ПЕТРА

Угрюмое напоминание о прошлом Нового Орлеана лежит поблизости от соединения улиц Святого Петра, Рампарт Стрит, Тулузы Стрит и Бургунди Стрит. В действительности, данное место с трудом можно назвать настоящим кладбищем, ибо от захоронений остались лишь жалкие руины.

Данная часть города была отведена под захоронения в 1721 году и использовалась для создания новых могил до самого конца 18-го века. Земля в этом месте была специально поднята выше уровня моря, для того, чтобы обеспечить возможность подземных захоронений. Изначально кладбище было окружено деревянным палисадом, но в 1743 году вокруг могильника был возведен кирпичный забор. Открытие стены было приурочено к Дню Всех Святых – известному празднику мертвых, который пользуется большим почетом в Новом Орлеане.

Рассказав об истории кладбища, перейдем к самой мрачной части нашего рассказа. К 1800 году, вся земля описываемого захоронения была использована. Поскольку город расширялся, кладбище было решено снести, а землю, отведенную под него, продать с торгов. Известно, что некоторые могилы и наиболее древние монументы были перенесены на ранее описанное Французское кладбище. Однако, большая часть могил осталась на своем изначальном месте. Таким образом, здания нового квартала были, буквальным образом, построены на человеческих костях.

Изучая материалы об улице Святого Петра, я не смог найти ни одного свидетельства об паранормальной активности в описываемом районе города.

КЛАДБИЩЕ МЕТЕЙРИ

Это могильник возможно имеет самую яркую историю из всех известных городских кладбищ. В 1871 году Чарльз Ти Ховард был изгнан из городского клуба жокеев. Большинство мужчин Нового Орлеана сочли бы подобное положение дел нетерпимым и вызвали бы своих противников на дуэль. Однако, мистер Ховард оказался куда как более оригинальным парнем. В 1872 году он выкупил землю клуба и построил на ее месте новое кладбище. Теперь, м-р Ховард может со спокойно совестью похоронить всех своих обидчиков!

МАРДИ ГРАС

Марди Грас был придуман специально для того, чтобы жители Нового Орлеана веселились не весь год, а только в специально отведенное время. В свое время, отдельные обитатели города начинали свои празднования в Ноябре и завершали их практически в

начале весны. Ежегодный карнавал Марди Грас, начинается в первую же ночь после Рождества, ровно в 12 часов. Иногда, правда, начала праздника отодвигают до 6 января, после чего карнавал длится до первого вторника, выпадающего на Великий Пост.

Описываемый период времени заполнен балами, вечеринками и ночными парадами, во время которых люди напяливают на себя различные маски и маскарадные костюмы. Не так давно, городские власти объявили ношение масок во время праздника вне закона, поскольку отдельные горячие головы, надевшие их, устраивали дебоши, прочие и преступления. Однако, вышеозначенное постановление было проигнорировано и, к текущему моменту времени, практически не выполняется в полном объеме.

Лично я могу сказать следующее. Если вы попали в Новый Орлеан во время карнавального сезона, старайтесь не отставать от своих друзей и двигайтесь группой. Одинокие путешественники легко привлекают внимание криминальных элементов, после чего их практически невозможно найти. Маски и карнавальные костюмы служат отличной маскировкой для нападавших.

ФРАНЦУЗСКИЙ КВАРТАЛ

Это самый старый городской квартал, заложенный на том месте, где граф Де Бенвиль заложил поселение. Несмотря на то, что эта секция сохранила в себе атмосферу старого города, ее название вводит посетителя в заблуждение. Дело в том, что дома Французского квартала были построены испанцами. Два пожара и три урагана опустошивших город в 1788 и 1794 годах уничтожили практически все французские постройки.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

БУРБОН СТРИТ

По сути дела Бурбон стрит проходит через весь французский квартал и является его самой замечательной улицей. Путешественники частенько посещают это место для того, чтобы испытать различные земные удовольствия. В отличие от других портовых улиц, Бурбон стрит не так опасна для прогулок и, кроме того, не испытывает нужды в салунах, игорных домах и в заведениях с девочками. Прочие «развлекательные» улицы таят в себе не мало угроз, особенно печально известная Галлатин Стрит.

Путешественники не стремящиеся ознакомиться с удовольствиями плоти, могут прогуляться вдоль Бурбон стрит для того, чтобы взглянуть на прекрасные образчики ранне - Французской архитектуры. Естественно, в городе есть и другие места с подобными домами, но до них гораздо труднее добираться.

КОНФЕДЕРАТИВНЫЙ МОНЕТНЫЙ ДВОР

Здание монетного двора было возведено казначейством США в 1837 году, но в 1861-ом монетный двор стал собственностью Конфедерации. Двор успешно исполнял свою функцию в течение нескольких лет, пока однажды не стал Федеральной тюрьмой для конфедеративных солдат. После того, как янки были вышвырнуты из города, в описываемом здании стали снова печатать деньги. Сейчас, это самое большое заведение подобного сорта на территории Конфедерации. На его станках печатают несколько сотен тысяч долларов ежегодно. Естественно, печать идет не банкнотами, а металлическими монетами.

Наверное, авантюрно настроенные читатели данного Руководства уже начали думать о способах быстрого обогащения. Именно для таких умников я хочу заметить, что двор довольно хорошо укреплен и напоминает собой маленькую крепость. Вне всякого сомнения, любой умник, решивший ограбить данное учреждение, в конечном итоге получит ни мешок золотых монет, а шестифунтовую могилу.

ПЛОЩАДЬ КОНГО

Площадь Конго окружена по своему периметру невысоким забором и расположена на стыке кварталов Норт Рампарт Стрит. Кроме травы на площади произрастает несколько платанов, которые были посажены в 1817 году, как первые парковые деревья. В свою очередь, парк был выстроен, как место, предназначенное для танцев и встреч, проводимых рабами.

Белые хозяева не догадывались, что «танцы» их рабов были церемониями Вуду и парк довольно быстро стал местом, где в открытую проводились религиозные практики. Что касается названия площади, то оно было дано в честь огромных африканских барабанов, которые задавали танцорам ритм. В настоящее время, по воскресеньям, Мари Лево проводит на площади свои вудуистские сборища. Таким образом, если вы хотите составить свое личное мнение о королеве Вуду, то обязательно прибудьте в описываемый регион города ранним утром. Если придете позже, то вряд ли сможете пробиться через толпу.

ФРАНЦУЗСКИЙ РЫНОК

Если вы желаете обзавестись едой и припасами, то вам не найти места лучше, чем Французский рынок. Рынок расположен у речного побережья в конце Декатур Стрит и ведет свою историю с начала 18-го века, когда местные повара решили организовать место централизованного приобретения продуктов. Стоит отметить, что на рынке можно найти практически любой известный человечеству, съестной припас. Естественно, что здесь продаются питательные «объекты», характерные для специфической кухни Каджунов.

ГАЛЛАТИН СТРИТ

Есть вероятность того, что данная улица является самым суровым местом в Конфедерации, если даже не во всем Северном Полушарии. Здесь, на Галлатин стрит обитают самые разные воры и головорезы. Как сказал один мой друг, Галлатин стрит весьма похожа на Начез-под-Холмом, только она во много раз хуже. Полицейские передвигаются в этом районе города с невероятной осторожностью. Рейнджеры ведут себя более безмятежно, но им, по большому счету, плевать на всякую осторожность.

Салуны, дешевые бордели и подозрительные игорные дома буквально заполняют Галлатин стрит. Стоит заметить, что в данном районе города карточных шулеров на много больше, чем честных игроков. На Галлатин стрит также устраивают бои животных, причем люди ставят громадные деньги на подобные кровавые развлечения.

Петушиные и барсучьи схватки пользуются некоторой популярностью в среде местных обитателей. Однако, крысиные драки имеют невероятное количество поклонников. Проводится данное «развлечение» следующим образом. В небольшую коробку и клетку, помещается маленький терьер и внушительное количество крыс. Потом, судья начинает бой, и зрители смотрят, сколько крыс сможет уничтожить собака за ограниченный промежуток времени. Стоит отметить, что погибшие собаки рекордсмены частенько превращаются в чучела и в дальнейшем радуют хозяев стоя на полке.

ИГРУШКИ ДЖИНЕТТО

Маленький магазинчик, размещающийся на Шартре Стрит, стал приютом для самых чудных игрушек, которые я когда-либо видел за свою жизнь. Владелец и обитатель данного заведения – мистер Иво Джинетто – продает игрушки исключительно собственного производства. На полках описываемого магазина вы можете найти любые виды игровых развлечений, начиная от сложных головоломок, и кончая механическими куклами. Люди, заинтересованные в более дорогих развлечениях, могут приобрести фарфоровых кукол, среди которых есть младенцы и хрупкие солдатики.

ПЛОЩАДЬ ДЖЕКСОНА

Площадь Джексона находится в самом центре Французского квартала. Изначально, в данном месте проводились военные парады, вследствие чего оригинальное название описываемого места звучит как Place d'Armes. В 1856 году площадь была переименована и названа в честь героя битвы за Новый Орлеан – Эндрю Джексона. В центральной точке площади горожане установили генералу памятник, причем по задумке скульптора Джексона восседает на коне.

Во время северной оккупации города, генерал Баттлер совершил еще одно черное дело, которое запятнало его и без того, далеко не белоснежную репутацию. Баттлер убрал с основания скульптуры гравированную табличку, на которой была написана следующая строка – «Союз существует и будет сохранен». Стоит отметить, что через неделю после избавления от таблички, город избавился и от Баттлера.

Площадь Джексона окружает несколько архитектурных памятников, среди которых находится Кафедральный Собор Святого Луиса. Однако, о нем мы поговорим несколько позже.

ПРЕСВИТЕР И КАБИЛЬДО

Пресвитером именуется здание, расположенное по правую сторону от Кафедрального собора. Изначально, описываемое здание было построено в качестве жилища для монахов, но в 1794 году сильнейший пожар уничтожил строение. В 1813 году Пресвитер был перестроен, и стал нести на себе функцию городского суда.

Кабильдо был возведен испанцами в качестве здания городского совета. Создание мэрии было начато в 1715 году на основе изначально французского строения – тюрьмы, совмещенной с судом. Кабильдо не было построено испанцами до конца, когда в 1803 году Луизина оказалась в руках французов. Стоит отметить, что юридическая передача территории в руки французского правительства была совершена, как раз в пределах описываемого строения.

Сегодня Кабильдо служит штаб-квартирой полицейского управления Нового Орлеана. При этом, полицейские сразу же нашли применение тюремному подвалу, который долго время не использовался бывшими хозяевами сооружения.

АРХИТЕКТУРНЫЙ КОМПЛЕКС ПОНТАЛЬБО

На другой стороне площади Джексона возвышается дом, названный в честь баронессы Михаелы Понтальбо. Всего на площади находится два особняка баронессы, между которыми возвышается еще 16 домов, составляющих один архитектурный комплекс.

Верхний особняк Понтальбо смотрит своими окнами на кафедральный собор и находится левее его, тогда как Нижний особняк расположен чуть правее. Во фронтальных частях домов расположены кафе и небольшие магазинчики. Как правило, деловые заведения снимаются своими хозяевами. Владельцы магазинов в накладе не остаются, так как площадь Джексона является престижнейшей частью города.

ЗДАНИЕ ЛА ЛОИР

Здание Ла Лоир, построенное на Ройал стрит, ныне является консерваторией. Стоит отметить, что история этого сооружения крайне богата мрачными событиями. Все началось в 1834 году, когда в особняке случился пожар. Когда храбрые спасатели проникли внутрь полыхающего дома, они нашли камеры, в которых содержались изувеченные рабы. Некоторые из них были мертвы от голода и страшных ран, тогда как другие продолжали вести некое подобие жизни. Отдельные тела были столь обезображены, что пожарники извлекли их на свет дня, предварительно прикрыв одеялами.

Вскоре выяснилась, что мадам Ла Лоир подвергала своих рабов бесчеловечным пыткам. Фактически, пожар был разведен поваром, которые предпочел смерть от огня ужасной

смерти от рук мучительницы. Узнав о случившемся кошмаре, возмущенные жители Орлеана решили линчевать изуверку. Однако, м-ме Ла Лоир успела покинуть город прежде, чем ее вздернули на ближайшем дереве.

Истинная судьба Ла Лоир до сих пор не известна. Некоторые люди считают, что она смогла найти пристанище во Франции. Другие верят, что ее утопил собственный муж, воспользовавшийся для своего деяния темными водами озера Поншатрэ. Третьи верят, что Ла Лоир вернулась в город под другим именем и до сих пор обитает в Новом Орлеане. Конечно, у всех вышеозначенных предположений нет ни единого подтверждения.

Естественно, череда кошмарных событий привела к закономерному появлению слухов, согласно которым, особняка Ла Лоир стал одержим призраками. Говорят, что в жутком доме до сих пор можно услышать скрежет древних цепей, истошные вопли и явления спектральных тел и кровавых фантомов.

Впрочем, новый владелец дома – Маркус Стефенс – уверенно заявляет, что подобные слухи не имеют под собой ни единого реального факта. Маркус не видел ни духов, ни их кошмарных проявлений в физической реальности. Стоит отметить, что нынешний хозяин дома является музыкантом, открывшим собственную маленькую филармонию в ближайшем доме. Творчество г-на Стефенса широко известно внутри пределов Конфедерации и даже на территории Соединенных Штатов Америки.

КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР СВЯТОГО ЛУИСА

Несмотря на то, что подавляющее большинство жителей Конфедерации являются протестантами, обитатели Нового Орлеана, как правило, являются последователями католической конфессии. Католическая церковь имеет долгую историю в этом регионе страны, поскольку данный вид христианства исповедовали первые французские колонисты, обосновавшиеся на территории Луизианы. Положение дел не изменилось даже после того, как во главе города встали руководители-протестанты.

Изначальный собор Святого Луиса был построен 150 лет назад. Однако, в конце 18-го века его уничтожил мощный пожар, испепеливший большую часть города. Камни второго собора были заложены на Сочельник 1794 года. При этом, согласно легенде, ограда вокруг святилища была составлена из камней извлеченных из заброшенных склепов ближайшего кладбища. В 1850 году собор был расширен и частично перестроен. К текущему моменту времени, святилище располагается в центре площади и царапает небо тремя изящными шпилями.

Подобно другим домам, стоящим на площади Джексона, кафедральный собор Святого Луиса имеет собственную призрачную историю. Вне всякого сомнения, подобные слухи подогреваются любовью местных жителей к сверхъестественному. Другого объяснения случившемуся я не нахожу, ибо призраки не могут обитать в доме Божьем.

ОТЕЛЬ СЕНТ-ЛУИС

Занятно, но в Нью-Йорке также есть отел с одноименным названием. Возвышаясь поблизости от городской площади, описываемый отель может принять в своих стенах никак не менее 1,000 посетителей. В отеле есть как простые номера на одного человека, так и шикарные апартаменты в коих имеется душ и гостиная комната.

Отель предоставляет своим посетителям не только комнаты, но также еду и развлечения. Внутри Сент-Луиса вы сможете найти первоклассный бар, Французский салун, а также несколько маленьких магазинчиков.

САЛУНЫ

ФУЛЛ ХАУС

Это заведение вы можете легко найти на Бурбон стрит. Вне всякого сомнения, это одно из лучших питейных заведений открытых для широкой публики. Кроме стандартного пива и

ликеров, известных на Таинственном Западе, вы можете найти здесь более сотни других напитков и коктейлей! Кроме того, в салуне есть специальный отдел для избранных, доступ к которому могут получить лишь постоянные посетители заведения.

С завидным упорством местные жители считают, что Фулл Хаус наводнен призраки. Обитатели Нового Орлеана верят, что в салуне самостоятельно левитируют предметы и раздаются ужасающие звуки. Что касается меня, то, побывав в Фулл Хаусе, я не заметил ничего подобного. Скорее всего, страшные истории вызваны не столько объективными фактами, сколько крепким ликером.

ГРИН ТРИ

Зловещее заведение, расположенное на Галлатин стрит, получило мрачную славу благодаря еще одной локальной легенде. Местные считают, что владельцев этого заведения преследует рок, и они рано находят себя в темном подземном доме. Как минимум два хозяина Грин Три оказались жертвами рока. Первым несчастным стал «Одноногий костыль» Райс, который помер от собственной деревянной ноги. Вторым бедолагой оказался ирландец по имени Падди Велш. Этот утонул в реке с проломленной головой.

Как я уже писал ранее, рок преследует каждого владельца Грин Три, даже если собственник не обращает никакого внимания на собственное заведение. По всей видимости, подобное положение дел хорошо сказывается на общей популярности салуна. Кроме того, в городе полным полно идиотов, которые хотят заполучить Грин Три в свое распоряжение для того, чтобы сыграть в рискованную игру со смертью.

ОЛД АБСЕНТ ХАУС

Описываемый салун расположен на Бурбон стрит и в его стенах по-настоящему продают абсент. По всей видимости, Олд Абсент Хаус является одним из старейших питейных заведений Нового Орлеана. Весьма вероятно, что это одно из самых тихих и безопасных мест в городе.

АНДЕРТЕЙКЕР РЕСТ

Еще один салун, пользующийся весьма печально славой. Основной темой данного заведения является смерть. Жители Нового Орлеана очарованы смертью, но хозяин Андертейкер рест, по моему мнению, хватил лишку.

Внутренние комнаты заведения больше напоминают не салун, а ритуальное бюро. Бармен одет, как гробовщик, а стены раскрашены под печную могилу, примеры которых вы можете найти на местных кладбищах. Даже бутылки из под ликера здесь выполнены в форме гробов.

ИСПАНСКИЙ ГАРНИЗОН

Посреди яркого Французского квартала расположено строгое здание, напоминающее своими формами военный форт. Описываемое строение ныне заброшено, хотя несколько десятилетий назад в нем проживали солдаты из Испанского гарнизона. Естественно, с данной конструкцией связано еще одно жуткое придание, чуть-чуть уступающее кошмарной истории особняка Ла Лоир.

Однажды, несколько испанских солдат, решили украсть сокровище, хранящееся внутри стен гарнизона. Для того, чтобы найти требуемое, рядовые решили пытать своего офицера, используя в качестве виселицы крюк для разделки мяса. Для того, чтобы запугать жертву, солдаты засунули в чайник крыс, поставили вместилище на живот офицера и стали нагревать металл, для того, чтобы довести грызунов до безумия. Естественно, твари выбрались наружу через несчастного испанца, который так и не сказал

ни единого слова. Для того, чтобы замести следы преступления, солдаты замуровали убитого офицера внутри одной из гарнизонных стен.

Сегодня внутри заброшенного здания временами раздаются ужасающие крики, а в тених двигаются зловещие крысообразные формы, размеры которых достигают размеров взрослого человека. Местные жители так сильно боятся описываемого здания, что стараются обходить его врата, двигаясь по противоположной стороне улицы.

Решив изучить детали ужасающей истории, я навел некоторые справки и получил занятный ответ. Оказывается, здание гарнизона было возведено лишь через тридцать лет после ухода из города испанцев. Таким образом, фальшива не только история, но и название дома. Иногда, страшные легенды порождают целый сонм нелепейших мифов. История Испанского особняка, вне всякого сомнения, может быть отнесена как раз к такой категории страшилок.

УБЕЖИЩЕ СУЛТАНА

Одной из самых высоких строений квартала, скрывает в себе странного постояльца, известного горожанам, как «Султан». Когда Убежище было обителью Креолов, но его перекупил высокий чернокожий человек, перестроивший конструкцию согласно восточным традициям. Согласно слухам «Султан» является изгнанным турецким аристократам, который сумел найти себе новую Родину.

Когда я попытался собрать «Информацию» о «Султане» мне не удалось найти откуда прибыл этот человек. Зато я понял, что в Америку он приехал как владелец многочисленных драгоценных камней и огромного состояния. Добравшись до Нового Орлеана, неизвестный аристократ купил дом и потратил огромное количество денег для перестройки его внутренних помещений, а также на покупку восточных гобеленов и шелковых подушек.

Стоит отметить, что окна Убежища всегда закрыты, а ворота заперты на массивную щеколду. Кроме того, охрана особняка состоит из восточных людей, вооруженных ятаганами – режущим турецким оружием с выгнутой кромкой. Эти люди непрестанно патрулируют частную собственность своего хозяина, и по слухам охраняют многочисленный гарем.

Несмотря на свою привязанность к уединенному образу жизни, Султан изредка появляется на публике, удивляя жителей Нового Орлеана загадочными плясками экзотических танцовщиц, которые шествуют вместе с ним под охраной тяжеловооруженных евнухов.

МОНАСТЫРЬ УРСУЛИНОК

Построенные сестрами урсулинками в 1745 году, монастырь считается одним из старейших зданий Великой Реки. В отличие от большинства известных городских строений он пережил все крупные бедствия, обрушившиеся на Город. Именно поэтому благочестивые жители Нового Орлеана считают, что монастырь находится под личной защитой Бога.

Около двух десятилетий назад в Монастырь Урсулинок перебралась администрация епископальной епархии Нового Орлеана, а также архив местной католической церкви. Сразу же после этого, среди городских маловеров пошел слух, гласящий о том, что под местным алтарем католические священники хоронят сердца своих епископов. Естественно, официальные представители церкви с негодованием отвергли эти наветы и заявили о том, что ничего подобного в действительности не происходит.

Стоит отметить, что третий этаж религиозного учреждения полностью отведен под проживание епископа и его ближайших помощников. Временами к епископу приходят странные просители. Они – единственные люди, получающие разрешение на проход по третьему этажу монастыря. По слухам, двери в верхней части строения запечатаны при помощи массивных святых – да, да вы не ослышались! – болтов. Естественно, многие

горожане считают, что в монастыре происходит что-то странное. Однако священники предпочитают не распространяться на данную тему. Выпрашивать же у них информацию еще сложнее, чем у техасских рейнджеров.

ВНЕШНИЙ ГОРОД

Французский квартал является сердцем города. Однако, кроме него в Новом Орлеане есть еще и мрачные окраины, на которых стоит взглянуть хотя бы одним глазом. Как вы уже догадались, здесь – на городской периферии – есть также ряд интересных локаций.

БАНКОВСКАЯ АРКАДА

Когда-то в этом месте, расположенном на речном берегу, велась активная деловая жизнь. Впрочем, к текущему моменту времени деловая активность в этом здании практически сошла на «нет». По началу, многие кампании пытались открыть здесь свои офисы, но когда город стал расти, и появились новые свободные районы, необходимость в коммерческой централизации отпала.

До сих пор, на первых этажах Банковской Аркады располагаются небольшие магазинчики и рестораны. На втором этаже помещаются игорные залы и бильярдный клуб. Третий этаж заведения полностью отдан под отель. На верху строения располагается огромный зал, покрытый стеклянным куполом и способный принять на свои сидения никак не меньше нескольких тысяч человек.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

На окраинах Нового Орлеана расположено Железнодорожное Депо Байю Вермеллион. Дороги барона связывают город с Тумбстоуном и более далеким Призрачным Путем, через который поставляется Призрачная Скала Великого Лабиринта. Несмотря на то, что дорога Ле Лакруа не имеет путей на востоке страны, Барон не испытывает финансовые трудности, получает грандиозную выручку от железнодорожной транспортировки редкой земли.

Если кто-либо желает доставить товар в город, находящийся вдоль течение реки, то подобную услугу легко окажут Тайеровские суда, которые состоят в добровольном союзе с железными конями Байю Вермеллион. В случае необходимости, товары могут быть доставлены и дальше, по линиям KC & LR. Естественно, раньше или позже, но Барон будет вынужден повернуть на восток, дабы его паровозы могли доставлять призрачный камень на предприятия индустриально развитого Восточного Побережья.

В отличие от депо Блэк Ривер, машинная обитель Ле Лакруа не охраняется, подобно секретной военной базе. Вряд ли какая-нибудь банда железнодорожных налетчиков рискнет совершить нападение на депо, ибо ее действия будут легко блокированы местными силами правопорядка, рейнджерами и многочисленными горожанами. Надеюсь, вы не забыли, что местные жители испытывают к Ле Лакруа благодарность? Кроме того, что атака провалится она еще и приведет к тому, что кампания налетчик будет уличена во всех смертных грехах и стремительно вылетит из затянувшейся гонки.

Обратите внимание, что по периметру депо регулярно ходят патрульные, которые пытаются предотвратить возможные акты терроризма. В действительности, саботажников в Новом Орлеана столь мало, а результаты их деятельности так ничтожны, что депо никогда не прекращало работу на внушительный промежуток времени.

КЭНАЛ СТРИТ

Кэнал стрит получила свое название благодаря амбициозному плану постройки канала, который должен был связать Миссисипи и озеро Поншатрэ. Ширина улицы оказалась

равна 50-футам, поскольку по ее центру медленно бежал широкий водный поток. К сожалению, план так и не покинул листов бумаги и середина проспекта, наполненная мутной жижей, до сих пор является наглядной демонстрацией тщетности грандиозных строительных планов. Стоит отметить, что мелководный поток, протекающий по центру дороги, непрерывно покрывается новыми слоями мусора, который наполняет воздух окрестных улиц невообразимой вонью. Запах, исходящий от канала становится практически невыносимым, когда смешивается с ароматом, выращенных поблизости деревьев.

Кроме того, широкий канал является разделительной линией между французским кварталом и «верхним городом». Поскольку отношения между креолами и представителями других европейских наций остаются достаточно напряженными, вонючий канал является отличной разделительной линией, расположенной на нейтральной территории.

САДОВЫЙ РАЙОН

Садовый район – один из самых богатых районов города, который располагается в полутора милях от Французского квартала. Когда он был составной частью поселения Лафайет, но в 1852 году был введен в состав Нового Орлеана. Деловые люди, облюбовавшие для работы центральную часть города, решили выбрать для жизни более пасторальное место, которым и оказался Садовый район. После того, как в описываемую часть города стали перебирать представители «республиканской аристократии», в Садовом регионе началась эпоха процветания.

Во время оккупации Нового Орлеана многие здания района были реквизированы федеральными солдатами под свои нужды. В качестве примера оккупационной политики, мы можем рассмотреть историю манора Пейна. Описываемый дом был построен в духе Греческого классицизма Джейкобом У. Пейном – преуспевающим хлопковым плантатором из Кентукки. После того, как город оказался под властью Северян, манор стал личной резиденцией генерала Баттлера. Пейнам же пришлось бежать из родного штата, поскольку семейство боялось карательных акций со стороны северных войск. После Нового Орлеанской бойни, озлобленные на Баттлера горожане ограбили дом и едва не разрушили его. После того, как прежние хозяева вернулись в поселение, они увидели, что их соотечественники нанесли конструкции больше вреда, чем чужеземные оккупанты!

К настоящему моменту времени, в Садовом районе построены самые роскошные и красивые дома Нового Орлеана. Многие известные Креольские семьи имеют здесь свои резиденции, вследствие чего городская полиция внимательно наблюдает за описываемой территорией. Богатство, хранящееся внутри Садовых особняков, имеет незримую власть над полицией и ее практической деятельностью.

ЛЕДЯНОЙ КАТОК

Чудеса Новой Науки приобщили жителей влажного Нового Орлеана к тем развлечениям, которыми балуют себе жители более холодных штатов. Объединив в своем чудесном изобретении новые технологии и химические открытия, один из местных изобретателей додумался производить лед. Огромное количество замерзшей воды было использовано в качестве покрытия для просторного двухакрового катка, открытого на протяжении всего года.

Поскольку внутри катка стоит крайне низкая температура, ходить в него имеет смысл лишь в теплой одежде. Стоит отметить, что коньки можно за разумные деньги арендовать у владельца заведения.

ПАРФЮМЕРНАЯ ФАБРИКА ДЖОНСОНА

Сама по себе Парфюмерная фабрика не представляет ни малейшего интереса для Эпитафии. Однако, владелец Джонсон, скорее всего, заинтересует читателей газеты. Рабочие, занимающиеся на фабрике ручным трудом, регулярно слышат воинственные северные гимны, доносящиеся из кабинета владельца предприятия. Более того, в один прекрасный день, некий рабочий заявил, что в верхних комнатах фабрики произошло убийство, ибо с потолка сочиться кровь. Полиция, приехавшая на предприятие Джонсона, не смогла найти ни одной улики, говорящей о свершившемся преступлении.

Со времен открытия фабрики (то есть с 1871) года, от самоубийств и таинственных нападений погибло ни как не меньше пяти работников завода. Подобное количество смертей чрезвычайно подозрительно даже для такого огромного и опасного города, каким является Новый Орлеан. Кроме того, среди рабочих завода ходят зловещие слухи о призрачной природе убийцы. Согласно словам отдельных работников, в гибели служащих виноват бесплотный мертвец, умеющий петь патриотические песни.

Парфюмерная фабрика Джонсона располагается в Садовом районе города. Во время северной оккупации, большая часть домов, построенных в вышеозначенном секторе Нового Орлеана, попала в руки северных офицеров. Вполне возможно, что на предприятии Джонсона обитает призрак северного солдата, погибшего в 1863 году и решившего отомстить своим обидчикам за порог смерти. Если мое предположение верно, то нет ничего удивительно в том, что мертвец распевает Северные песни.

ЛИТЕЙНЫЙ ЦЕХ ЛИДСА

До северной оккупации, литейный цех Лидса был главным военным предприятием Нового Орлеана, на котором делалось оружие для Конфедеративных солдат. Ворвавшиеся в город федералы практически полностью уничтожили фабрику, но Южане смогли вновь запустить производство в 1866 году. К текущему моменту времени, фабрика Лидса является вторым, по значению, военным заводом Конфедерации после Ричмондского предприятия Тредегар Айронворкс.

Поставляя оружие военной машине Южан, Лидс не забывает и про личные интересы. Его предприятие поставляет «защитные средства» железнодорожной компании Байю Вермеллион.

НЬЮ ОРЛЕАНС ТАЙМС

Если вы хотите узнать дополнительную информацию об истории Нового Орлеана, вы должны в обязательном порядке обратиться в морг Нью-Орлеан Таймс. Конечно же, я имею в виду не настоящий морг. Подобным словом журналисты обозначают хранилище старых газет. Несмотря на то, что большая часть письменных источников была уничтожена во время Союзной оккупации, в морге сохранились все газеты, выходившие с 1864 года до сего дня.

Вне всякого сомнения, вы проведете огромное количество времени за пролистыванием газет, если вам не известна точная дата искомого события.

ПЕРЕУЛОК БОЙНИ

Это небольшой переулок расположен рядом с речным берегом, поблизости от Шапитолау Стрит. В этом месте города располагаются филиалы скотобойных компаний. Очень часто, работники данных предприятий сбрасывают органические останки прямо в реку, немало не заботясь о внешнем виде Миссисипи. Естественно, на мертвую плоть слетаются различные птицы падальщики. В описываемом месте города, этих мерзких тварей так много, что местная бейсбольная команда решила называть себя не иначе, как Канюками.

Однако, обычных людей беспокоят вовсе не птицы падальщики, а человеческие головы и руки, которые регулярно вылавливаются в этой части реки. Данный кошмар пытались объяснить многие специалисты, но никто из них так и не узнал истинного ответа на поставленный вопрос. В свете вышеозначенных событий, я не рекомендую

путешественникам питаться мясом, купленным в пределах Ново Орлеанской городской черты.

УНИВЕРСИТЕТ ЛУИЗИАНЫ

Здание университета было заложено в 1834 году для Луизианского медицинского колледжа. Моя будущая альма-матер стала Луизианским университетом через тринадцать лет – в 1847 году. Несмотря на то, что в университете до сих пор преподают историю и литературу, основные знания местных студентов находятся в области медицины.

В студенческом кампусе университета можно найти отличный учебный госпиталь. Несмотря на то, что цены в нем не такие уж маленькие по сравнению с городскими, здесь пациент может получить самое лучшее обслуживание и самый лучший уход. Кроме того, доктора работающие в Школе Медицинских Наук достигли больших успехов в борьбе с теми болезнями, которые регулярно поражают население Миссисипи. К текущему моменту времени, значительное количество исследователей занято вопросом борьбы с Бронзовым Джоном. Не так давно, университет стал изучать странную болезнь, бушующую в дельте реки. Однако, прогресс в ее изучении очень медленен, поскольку доктора сбиты с толку различными слухами, предположениями и свидетельствами.

ГОРОДСКИЕ ОКРАИНЫ

За пределами Нового Орлеана располагается ряд интересных локаций, на которые стоит взглянуть поподробнее.

ОСОБНЯК БАРОНА ЛЕ ЛАКРУА

Особняк барона находится в 10 милях к югу от города в самом сердце Луизианских болот. Барон уединенно живет в своем доме, занимаясь городскими делами компании исключительно через своих представителей.

Мне не удалось добыть многочисленной информации по жилищу Ле Лакруа, поскольку барон избегает зевак и сторонних посетителей. Вдобавок к этому, местные печатные путеводители очень скупо описывают места, расположенные поблизости от странного особняка. Совершив несколько безуспешных попыток, я так и не смог найти в городе человека, который бы дал мне четкое описание манора. Таким образом, описание данного дома представляет собой компиляцию фактов из несколько различных источников, сомнительной правдоподобности.

Итак, по всей видимости, дом барона находится на острове, который можно достичь только при помощи лодки. Поместье со всех сторон окружено высокими каменными стенами. Вход в манор только один – он ведет через фронтальные ворота с железной решеткой. Сам дом представляет собой старое, трехэтажное здания выполненное в классическом для Луизианы, колониальном французском стиле. Стоит отметить, что не один из моих свидетелей не упомянул ни слова об охранниках, которые должны были бы по логике вещей охранять угрюмое строение барона.

Вне всякого сомнения, Барон пытается вести уединенный и отчужденный образ жизни. Перебравшись в столь удаленный от города уголок, Ле Лакруа обезопасил себя от излишнего внимания праздной публики и прессы. По всей видимости, подобное поведение работает на руку барону, поскольку мрачные пространства бесконечных болот могут напугать не только зевак, но и потенциальных убийц. В завершении краткого описания манора я замечу, что железнодорожный барон, в силу своего положения, должен думать о личной безопасности и обитать в местах крайне труднодоступных для злодеев.

ДРЕНАЖНАЯ КОМПАНИЯ БАРТОНА

Любой человек, решивший построить дом в пределах Нового Орлеана, достаточно быстро поймет, как сложно возвести фундамент на болоте. После того, как город начал

разрастаться – инженеры нашли решение, позволяющее превращать топи в относительно твердую грязь.

Все началось с того, как несколько лет назад, с Восточного побережья страны в город приехал Элмер Бартон. Именно этот человек, построит болотный насос – дренажное устройство, состоящее из нескольких паровых машин и откачивающих воду из трясины. После того, как данная конструкция испивала топь, на месте болота должно было остаться месиво отвратительной жижи. К сожалению, во время проверочного запуска машины, в конструкции аппарата обнаружился досадный недочет. Машина размывала почву под домом, в результате чего манор, служивший прибежищем для аппарата, меньше чем за неделю погрузился во мрак Миссисипского болота.

Погрузившийся в болото дом до сих пор остается молчаливым монументом неудавшемуся предприятию Бартона. Крышу этой злополучной конструкции можно увидеть поблизости от северо-западной части города. Стоит отметить, что из дома до сих пор торчат многочисленные дренажные трубы и шланги, которые напоминают щупальца гигантского мертвого осьминога. Я лично рекомендую читателям взглянуть на описываемый Бартоновский манор, который наглядно иллюстрирует всю мощь дикой природы.

ПОЛЕ БОЯ ШАЛМЕТТ

Располагается в 6-ти милях от Нового Орлеана. Именно здесь, на месте битвы за Город Полумесяца Эндрю Джексон завоевал себе пожизненную славу. Монумент в честь битвы был заложен в Шалметте в 1840 году на 25-ую годовщину битвы. Однако, постройка памятника началась лишь в 1855 году. Оккупация северян прервала создание монумента, который до сих пор остается незаконченным.

Национальное кладбище в Шалмете было открыто сразу же после того, как завершилась Северная оккупация. Ныне в этом месте обрели свое последнее пристанище многочисленные Конфедеративные солдаты, погибшие вдоль берегов Миссисипи.

ДИСТРИХАН

Вне пределов Нового Орлеана, поблизости от речной дороги располагается плантация, получившая свое название по фамилии проживающего в ней семейства. Этот регион реки известен под именем Плантации Дистрихан. Я выяснил, что данный архитектурный комплекс был построен 80 лет назад и с тех самых пор принадлежал членам одного рода. Думаю, вы понимаете, что как автор Эпитафии, я бы не стал писать об этом месте, если бы с ним не была связана какая-нибудь жутковатая история. И точно, мне удалось узнать, что рядом с обителью рода, на старой Речной дороге обитает призрак или какой-то другой неупокоенный мертвец.

Некоторые обитатели манора не раз заявляли о том, что поблизости от дома, ночной порой, можно заметить зловещую безголовую человеческую фигуру. Кроме того, рядом с плантацией Дистрихан частенько находят обыкновенные человеческие тела, головы у которых напрочь отсутствуют. Короче говоря, господа читатели, если у вас есть возможность провести Нью Орлеанскую ночь в доме или при свете горящего костра, воспользуйтесь ею и не блуждайте в одиночестве по ночным дорогам.

ДУЭЛЬНОЕ ДЕРЕВО

Дуэли – крайне популярный в Новом Орлеане метод решения вопросов связанных с честью и добрым именем. Поскольку стрельба в самом сердце многолюдного города частенько привлекает внимание полиции (не забывайте о том, что полиция Нового Орлеана занимается не столько охраной правопорядка, сколько добыванием материальных ресурсов через взятки), оскорбленные всех мастей выбрали для дуэлей небольшое место, расположенное на северной оконечности города. В этой части поселения расположена небольшая роща, состоящая из двух десятков дубовых деревьев.

Стрельба внутри рощи относительно безопасна, поскольку зеваки по ней не гуляют, а полиция не желает влезать в зеленые дебри.

Стоит отметить, что участники дуэлей, отправляющиеся домой в деревянном макинтоше, также не почувствуют себя разочарованными. Известный дуэлянт – сеньор Хосе Лулла - открыл специальное дуэльное кладбище Сент Винсент Дю Пол. Захоронение располагается в восточной стороне города и обслуживает потребности сообщества дуэлянтов с 1857 года.

КОРАБЛЬ ПРИЗРАК

Пока военные корабли северян охотятся за южными судами у самого побережья Мексиканского залива, по водам Реки Крови плавает жуткий корабль, преследующий ту же самую цель. Когда жители города говорят о проклятом броненосце, они частенько произносят слово «одержимый»!

Несколько страниц назад, я уже писал о страшной судьбе Северной Флотилии, которая в 1862 году в полном составе ушла на дно Великой реки. Однако, среди погибших судов был корабль, который не остался дремать во мраке вод. По слухам, кошмарный, донельзя проржавевший броненосец USS Бентон регулярно поднимается из глубин Реки Крови для того, чтобы отомстить за свою гибель. В те дни, когда злобная северная конструкция отправляется в свой безнадежный поход, Южные корабли стараются не выходить из портов без особой необходимости.

ВУДУ

Наш обзор Нового Орлеана был бы не полным, если бы автор данных строк обошел вниманием культ Вуду. Истории об ужасающих мистических ритуалах, связанных с этой религией и жутких священниках вудуистах заполняют страницы многих бульварных романов. Однако, в действительности, религия Вуду значительно сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Поскольку я не являюсь экспертом в мистике и теологии, на страницах данного труда я собрал ту информацию о культе, которую мне удалось добыть во время своих многочисленных плаваний по Великой Реке.

ИСТОРИЯ ВУДУ

Религия Вуду берет свое начало из древних обрядов Западно-Африканских племен. Рабы белых людей сохранили в своей душе остатки вышеозначенных верований, несмотря на все трудности тяжелого путешествия до Северной Америки. Поскольку черные рабы были изолированы не только от своей родины, но и знаний предков, их религиозное учение пошло своим собственным путем и впитало в себя множество чужеродных элементов. Как вы, наверное, знаете, наибольшую популярность религия Вуду получила на побережье Мексиканского залива, поскольку именно здесь были основаны крупные плантации, на которых сформировывались большие и относительно независимые социумы чернокожих рабов. Существует распространено заблуждение, согласно которому на Юге было построено множество больших плантаций. Однако, это предположение не выдерживает проверки фактами, поскольку крупных социумов рабов было не много даже на Старом Юге.

Для того, чтобы обезопасить белых хозяев от черных рабов, требовались надсмотрщики, что создавало множество дополнительных проблем не только для обычных людей, но и для правительства. Именно поэтому, Испанский губернатор Луизианы в 1772 году специальным законом запретил ввоз чернокожих рабов с Мартиники, дабы пресечь распространение новой, свободолюбивой религии Вуду, которая, по его мнению, подстрекала негров к восстанию.

ГАИТИ И ПРИОБРЕТЕНИЕ ЛУИЗИАНЫ

В 1791 году чернокожие рабы Санто-Доминго подняли вооруженное восстание против своих французских хозяев. Война между рабами и рабовладельцами продолжалась более 13 лет и завершилась победой над угнетателями. Изгнав прочь колонизаторов, освобожденные рабы тут же объявили о своей независимости и провозгласили Республику Гаити. Плантаторы и белые люди по большей части покинули остров или перебрались на север Мексиканского залива, раздумывая над планами реванша.

К счастью для Гаити, в 1803 году США приобрели у Франции Луизиану, после чего был принят закон, который разрешал Гаитянам въезжать на американскую территорию. В течение следующего десятилетия в Луизиану перебралось не менее 10,000 бывших французских рабов и их потомков.

Вновь прибывшие знали о таинствах Вуду и даже делали попытки развить арканную сторону религии. Наблюдая за деяниями бывших рабов, некоторые белые исследователи предположили, что деятельность Вудуистов направляется диктатором Гаити, который, предположительно, был могущественным колдуном Вуду. Как бы там ни было, Луизианские вудуисты довольно быстро смешали свои поверья с религиозной основой католицизма, а также завоевали репутацию могущественных «моджо» - колдунов и чаровников.

РЕЛИГИЯ, КУЛЬТ ИЛИ РЕВОЛЮЦИЯ

По большей части жители нового Орлеана нейтрально относятся к тем обитателям города, которые исповедуют Вуду. Именно поэтому, на городских улицах и площадях иногда можно увидеть странные ритуальные танцы и песнопения, в которых хор громогласно читает непонятные магические заклинания. В 1817 году, Городской совет постановил проводить подобные церемонии на Площади Конго (см раздел о Французском квартале) и нигде более.

В 1830 году, среди белого населения Нового Орлеана поползли слухи о возможном восстании черных рабов. Поселенцы стали заявлять городским властям, что танцы чернокожих рабов приведут к революции и очередному кровопролитию, подобному Гаитянской революции случившейся более 50 лет назад. Для того, чтобы избавиться себя от подозрений, вудуисты отказались от плясок на улице Конго и стали проводить свои ритуалы в полном секрете от окружающих.

Спустя 10 лет после неофициального прекращения обрядов, правительство вновь разрешило вудуистам собираться на площади Конго. Более того, в 1850 году в прессе появились статьи, в которых указывалось, что Вуду является мирной религией. Несмотря на подозрительность вышеозначенных утверждений, пропаганда успешно подействовала на умы жителей Нового Орлеана, в результате чего культ Вуду получил статус официальной религии.

К текущему моменту времени Вуду остается известной и даже уважаемой религией. Во время гражданской войны культ переживал всего один кризис, связанный с нетерпимостью янки во время Северной оккупации города.

ОСНОВЫ ВУДУ

Вудуисты верят в сущности, известные под именем Лоа. С точки зрения европейского человека, лоа – это духи, совокупность которых образует божественный пантеон. Каждый лоа имеет свою сферу влияния. К примеру, Барон Самеди является правителем подземного мира, а Легда занимается связями между живыми и нематериальными сущностями. Каждый лоа имеет свой собственный характер, вследствие чего некоторые духи являются добрыми, тогда как другие злыми. По этой причине, поклоняться каждому лоа надо таким образом, чтобы удовлетворить его уникальные предпочтения.

Социум вудуистов возглавляет влиятельная фигура – мамбо, или королева Вуду. Верховный мамбо Вуду всегда женщина, которая управляет религиозными практиками и решает многочисленные религиозные проблемы. На следующей иерархической ступени

стоят хунганы – священники Вуду, которые также пользуются уважением в своей пастве. Хунганы – всегда мужчины. Кроме того, в арканной иерархии Вуду встречаются доктора – могущественные волшебники, использующие могущество веры за пределами культового социума. Как правило, эти люди занимаются помощью за деньги.

Вудуистские церемонии наполненные действием и непрерывным движением, которое может поразить даже видавшего виды путешественника. Танцующие и поющие на церемониях вудуисты частенько впадают в транс, что оказывает мистическое влияние на всю церемонию. Согласно вере вудуистов танцы и песни приятны loa, которые приходят поглядеть на выступление.

МАРИ ЛАВО

Положение Мари Лаво – королевы Вуду – столь прочно, что его никто не подвергает сомнению, за исключением барона Ле Лакруа. Впрочем, железнодорожный магнат пренебрежительно относится к королеве только лишь потому, что обладает большими ресурсами. Известно, что Мари Лаво стала королевой Вуду в 1830 году и с тех самых пор не имела серьезных соперников (за исключением барона). Мари женщина необыкновенной красоты, острого ума и деловой хватки.

ХОД БОРЬБЫ

В начале своего пути к власти, Мари отчетливо понимала, что ей придется вступить в открытое противостояние с локальными королевами Вуду. Для того, чтобы подавить возможное сопротивление, Мари инициировала безжалостную борьбу с собственными конкурентами. Входе магической войны, некоторые из потенциальных королей покинули Новый Орлеан, тогда как другие умерли и стали жертвами ужасающих проклятий «грис-грис», которые Лаво с легкостью накладывала на своих соперниц. Естественно, Мари действовала хитростью и на расстоянии. Она никогда не сходилась со своими соперницами в прямом физическом противостоянии.

Когда пыль арканных сражений осела, Мари осталась единственной могущественной вудуисткой, претендующей на опустевший королевский трон.

ВОСХОЖДЕНИЕ МАРИ

Заполучив контроль над Ново Орлеанской сектой Вуду, Мари ввела в изначальный религиозный культ множество католических практик. Процесс сближения религий был нужен Лаво для того, чтобы Вуду перестало быть в глазах христиан отвратительным «дьявольским культом». Молитвы, святая вода и даже статуи святых с подачи Мари стали регулярно использоваться в церемониях.

Новации Лаво успокоили одних Ново Орлеанских верующих, но привели в ярость других. Ситуация продолжала накаляться, поскольку Королева непрерывно вводила в культ все новые и новые обряды, характерные для христианской веры. Впрочем, малочисленные недовольные не могли изменить ситуацию, сложившуюся в городе и вскоре Вуду стала второй после Христианства главной религией Нового Орлеана.

Пропагандируя свое учение, Мари приглашала на церемонии Вуду всех желающих и заинтересовавшихся. Таким образом, на религиозные обряды негров смогли взглянуть представители высшего класса Луизианы, полицейские и даже журналисты, которых Лаво принимала с особыми почестями и для которых была отменена входная плата на «представление».

Да-да вы не ослышались, после «воцарения» Лаво на религиозные практики Вуду мог взглянуть каждый зевака, решивший заплатить за вход на «мероприятие» соответствующий взнос. Ранее денежные пожертвования собирал упрямый доктор Джон, известный Вуду-колдун, занимающийся делами по найму. Впрочем Мари Лаво сумела превратила религиозную коммерцию в стандартную и повседневную практику.

ПРИБЫТИЕ ЛЕ ЛАКРУА

Маара была безусловным религиозным лидером до 1861 года, пока в Новый Орлеан не прибыл барон Ле Лакруа. Отношения между двумя вудуистами с самого начала были напряженными. Ле Лакруа не захотел признавать авторитет Мари Лаво, вследствие своего богатства и аристократического происхождения. Мари же не желала покидать свой трон, поскольку была известной и уважаемой королевой Нового Орлеана.

Несмотря на то, что традиции Вуду правление предусматривали обязательную власть Женщины, Барон сделал многое для того, чтобы ослабить хватку Мари. Пытаясь свергнуть королеву с трона, Ле Лакруа активно пользовался финансовыми ресурсами и связями в высшем обществе города. Вудуисты вели свою подковерную борьбу до тех самых пор, пока в город не вторглись люди Баттлера.

Вне всякого сомнения, и Мари и Ле Лакруа стерпели множество несправедливостей во время Северной оккупации города. Батлер, как и многие его последователи, увидел в религии Вуду лишь «сатанинский культ». По этой причине он сурово обошелся как с королевой, так и с южным аристократом, возмнившим о себе невесть что. Короче говоря, я не буду удивляться, если узнаю, что влиятельные вудуисты смогли заключить друг с другом временное перемирие, инициировали революцию и устроили резню северян в 1863 году. И Мари и барон имели слишком много счетов к Баттелеру, которые северный генерал мог оплатить лишь кровью своих людей.

ВОЙНА ВУДУ

После нескольких лет горячего противостояния и барон и Мари несколько остудили свой пыл. После оккупации Баттлера могущественные вудуисты были заинтересованы не столько в продолжении войны, сколько в восстановлении разрушенного города. Однако, в конце 60-ых годов отношения между Мари и бароном вновь накалились.

Культисты противоборствующих конфессий с завидной регулярностью начали выяснять отношения друг с другом кровавыми методами. В конце концов, противоборство выплеснулось на улицу, превратившись в открытую войну. Для того, чтобы взять ситуацию под свой контроль, Ле Лакруа нашел поддержку в высшем свете Нового Орлеана и сумел договориться с городской полицией. В итоге, задержанных последователей Лаво стали отправлять за решетку, тогда как культисты барона частенько оставались на свободе.

Ситуация стала по настоящему взрывоопасной, когда в 1872 году по городу прошел слух, что Ле Лакруа попытался наложить на Мари Лаво смертоносное проклятье. Мари нанесла ответный удар по барону, совершив специальную церемонию на площади Конго, во время которой зрители поняли, что темная магия Ле Лакруа оказалась бессильна против королевы.

Пытаясь сорвать мероприятие, последователи Ле Лакруа устроили на площади дебош, который вылился в массовые двухдневные беспорядки. Пытаясь обуздать городские бои, конфедеративный командующий объявил в городе военное положение и устроил облавы на культистов, которые продолжались до тех пор, пока обстановка снова не стабилизировалась.

Естественно, Ле Лакруа попытался оправдать себя при первой же возможности и сразу же заявил, что не причастен к событиям, произошедшим на улице Конго. Несмотря на то, что городской совет поддержал барона, Конфедеративный Конгресс в Ричмонде отправил Ле Лакруа ноту, в которой содержалось предупреждение о том, что в случае новых беспорядков в Новом Орлеане, железная дорога барона навсегда покинет соревнование по прокладке путей в сторону Великого Лабиринта. Стоит отметить, что правительственное предостережение оказало нужный эффект на горячих последователей вудуиста. Война между конфессиями прекратилась. Во всяком случае, на виду у городских властей боевые действия больше не велись...

В ТЕНЯХ

Последователи Мари Лаво до сих пор страдают от бесчинств Ново Орлеанской полиции. Несмотря на то, что Мари продолжает проводить свои церемонии на площади Конго, каждое ее выступление проходит под надзором полиции.

Пока Мари занимается агитацией и выступлениями, Барон пытается понять, что за напасть обрушилась на работников его железнодорожного депо, многие из которых стали жертвами загадочных несчастных случаев. К текущему моменту времени, проблемы Нового Орлеана стали наносить делу барона такой же чувствительный урон, как и столкновения с Апачами на территориях Таинственного Запада.

С момента окончания войны Вуду, на территории Нового Орлеана не происходило крупных столкновений между культистами. Однако, среди жителей города недавно поползли жуткие слухи, согласно которым Ле Лакруа призвал с Гаити загадочных энфорсеров способных одним могучим ударом покончить с «эфемерным господством» Мари Лаво!

ДОКТОРА ВУДУ

В Новом Орлеане обитает одна королева Вуду и несколько докторов. Эти вудуисты наемники получают деньги за свои оккультные знания, магию и проклятья, использованные для поддержки клиентов. Стоит отметить, что доктора не являются «докторами» в прямом смысле данного слова, поскольку они не имеют ученой степени и никогда не учились на медика. Для вудуистов слово «доктор» означает то же самое, что термин «отец» для прихожан католиков.

Я лично заметил, что доктора являются самыми могущественными из практикующих вудуистов. При этом, описываемые господа никому не делают скидок и не пытаются доказать сомневающимся тот факт, что Вуду не жульничество.

ДОКТОР БОРЕГАР

Доктор Борегар прибыл в Новый Орлеан в 1869 году из своего родного дома, расположенного в горах Кентукки. Честно говоря, я до сих пор удивлен, что этого парня не вздернули на виселице, поскольку он является одним из самых вульгарных и крикливых вудуистов Нового Орлеана.

Борегар носит длинные волосы, которые легко доходят ему до колен, а его одежда увешана магическими грис-грис и загадочными баночками. Описываемый доктор находит огромное удовольствие в тех ситуациях, когда его внешний вид пугает женщин или малых детей. Стоит отметить, что для маленьких обитателей Нового Орлеана доктор Борегар исполняет ту же самую функцию, которую в других частях света успешно выполняет «бугимэн».

Лично я считаю, что доктор Борегар обыкновенный эпатажник, который за диким внешним видом скрывает посредственное знание «магической науки» и сверхъестественных умений.

ДОКТОР ДЖОН

Доктор Джон имеет множество имен и ни одно из них не является настоящим. Иногда, описываемый человек использует имена Байю Джон и Жан Монтень. Впрочем, как бы этого парня не звали, в действительности он является одним из главных Вуду авторитетов. При этом, Доктор Джон обитает в городе ничуть не меньше, чем сама Мари Лаво.

Доктор Джон – очень крупный и сильный человек. Судя по словам Доктора, его родственники являются членами королевской семьи Сенегала. Лицо доктора покрыто множественными шрамами непонятной природы и назначения. Внешность у г-на Джона настолько внушительная, что внутрь его дома с опаской заходят даже самые отъявленные храбрецы.

В схватке между Мари Лаво и бароном Ле Лакруа, доктор Джон занял нейтральную позицию. Для того, чтобы добыть себе средства на существование, доктор Джон оказывает различные оккультные услуги – предсказывает будущее, накладывает и снимает проклятья, а также лечит того, кто может хорошо заплатить.

Доктор Джон пользуется безграничным уважением в городе, вследствие чего многочисленные люди ищут его для того, чтобы решить собственные политические или социальные вопросы. Не так давно до меня дошел слух, что несколько леди – креолок регулярно пользуются услугами доктора для того, чтобы получить советы и рекомендации относительно своих дел.

Герой данного абзаца получил такую широкую известность, как наемный колдун Вуду, что деньги к нему побежали рукой. Доктор Джон даже выстроил на Речной улице огромный особняк, в котором, по слухам, находится ценностей на 150,000 \$. Впрочем, вышеозначенная цифра вызывает сомнение, ибо ни один «умник» так и не рискнул забраться в манор и пересчитать сокровища доктора.

ПАПА НАТАНГА

Папа Натанга – очень старый хунган, который восемь лет назад эмигрировал с Гаити. Никто не знает как папа стар, а сам Натанга не любит распространяться на эту тему. Некоторые знают люди говорят, что в 1793 году Натанга принял участие в революции рабов на Гаити и сражался рука об руку с Тусенном Ла Овертюром. Естественно, папа не подтверждает эти слухи, но и не стремится их опровергать. Лично я считаю, что это часть его имиджа.

Говорят, что папа считается одним из самых доверенных вудистов Ле Лакруа. Возможно, он вообще является учителем Барона! Возможно, слухи не имеют под собой реальной основы, но факт остается фактом – Натанга очень свободно высказывает свое мнение относительно железнодорожного магната. При этом, очень часто речь Натанги оказывается отеческой или в ней явственно слышны покровительственные нотки.

ЗОЗО ЛА БРИК

Несмотря на то, что Зозо не является доктором, она все-таки заслуживает внимания, как известный деятель Вуду. Эта старая женщина известна практически в каждом уголке Нового Орлеана благодаря своему необычному бизнесу. Дело в том, что она продает мешочки с пылью всякому желающему примерно за 5 центов. Последователи Вуду с удовольствием покупают пыль и рассеивают ее перед порогом своих домов.

Вы можете спросить, а какая связь между пылью и Вуду? Все дело в том, что последователи культа используют этот мелкозернистый порошок для своих таинственных ритуалов. Кстати говоря, вудуисты не применяют пыль в качестве чистящего средства, как могли подумать некоторые из вас. Поскольку странные религиозные обряды в Новом Орлеане практикуются довольно часто, нет ничего удивительного в том, что Зозо легко зарабатывает себе на хлеб.

БОККОР

Злые колдуны Вуду известны под именем Боккор. Стоит отметить, что среди вудуистов не принято называть злыми колдунами людей, которые практикуют черную магию. Точнее сказать, использование черной магии не всегда означает, что ее инициировал черный колдун. И мамбо и хунган могут пользоваться злыми чарами для того, чтобы обезопасить свою паству или нанести вред врагу.

Таким образом, вудуисты называют боккор только тех колдунов, которые используют черную магию в наступательных, изначальных злых и извращенных целях. Именно по этой причине, наложение проклятья на врага не является злым делом, тогда как применение грис-грис против невинного человека, считается актом тьмы.

Естественно, боккор владеют довольно мощной магией. При этом, большая часть их обрядов неизвестная даже тем вудуистам-магам, которые практикуют «белое колдовство». Согласно легендам, боккор могут изменять свой внешний облик, создавать зомби и заставлять последних работать на колдуна, поднявшего их. Одна из самых страшных историй, связанных с боккор рассказывает о том, что колдун превратил человека в свинью, после чего продал несчастного на убой мяснику!

ЗОБОП

К сожалению, Боккор не держаться по одиночке. Очень часто они объединяются в тайные структуры, известные как Зобоп. Самый страшный зобоп, действующий в Новом Орлеане именуется «Красной сектой». Домом вышеозначенной организации считается Гаити. Согласно слухам, красная секта практикует кровавые ритуалы, которые завершаются человеческими жертвоприношениями. Акты каннибализма также случаются среди Боккор принадлежащих к «Красной секте»!

Весьма вероятно, что несколько дней в неделю члены красной секты отводят на ловлю новых жертв, которые примут смерть во время кульминации черного ритуала. Как правило, представители данного зобоп, сторожат жертв рядом с перекрестками больших дорог и у железнодорожных мостов. Естественно, ужасающие обряды секты проводятся в дикой местности, подальше от глаз случайных свидетелей.

Для того, чтобы не выдать свои тайные пристрастия в обычной жизни, члены зобоп соблюдают тотальную конспирацию. Иногда, люди узнают о том, что данный человек был боккором спустя множество лет после того, как колдун присоединился к секте. Очень часто о подобном не узнают вовсе, ибо обыкновенные люди, скорее всего не будут долго терпеть под боком кровавый каннибалистический культ.

Не так давно до меня добралась информация, согласно которой, в ближайшем окружении Ле Лакруа находятся люди, имеющие самое непосредственное отношение к «Красной секте». Весьма вероятно, что вышеозначенные слухи инспирированы последователи Лаво и не имеют ничего общего с истинным положением дел. Однако, если предположение истинно, я могу лишь с ужасом думать о том, зачем железнодорожному магнату понадобилась столь страшная поддержка.

Вне всякого сомнения, «Красная секта» избрала Новый Орлеан в качестве своей штаб-квартиры, исходя из того, что в данном городе терпимо относятся к Вуду, считая религию рабов вариантом обыкновенного христианства. Существование магии Вуду до сих пор остается под вопросом. Однако, люди продолжают умирать от действий зловещих сектантов вне зависимости от объективного воздействия магии на тела и разумы обыкновенных Луизианских обитателей.

ДРУГИЕ ЛЕГЕНДЫ ВУДУ

Коль уж я коснулся темы Вуду, то рассказать о монстрах, связанных с данной религией надо было в обязательном порядке. Верующие культисты упрямо считают, что нижеприведенные твари до настоящих дней скрываются в темных углах Нового Орлеана.

БАКА

Бака – злобный дух, который часто вызывается боккор для совершения злых действий. Эти твари в состоянии выполнять любой страшный приказ, который отдал им черный колдун. К счастью, бака ограничены в свободном передвижении и могут охотиться только в заброшенных, древних местах.

Согласно вудистским легендам бака невероятно страшные монстры. Злые духи могут изменять свой облик и пугать людей до смерти, проделывая превращение с невероятной скоростью и коварством. Очень часто бака принимают форму безвредного существа или ребенка для того, чтобы жертва потеряла бдительность и подошла поближе. В этот самый момент на человека и обрушивается истинный кошмар!

Вудуисты считают, что победить баку можно только в том случае, если человек бесстрашно взглянет ей в глаза. Однако, сказать о данной процедуре гораздо проще, чем проделать ее на самом деле!

ШУКЕТЕ

Шукете – это своеобразный вампир, которого временами именуют не иначе, как «лиловый воздух». Шукете всегда являются женщинами и в дневное время суток принимают человеческую форму. Иногда, они даже устраиваются на работу в качестве няnek или горничных.

Ночной порой вампиры скидывают с себя кожу и устремляются в полет, дабы насытиться свеженькой кровью. Любимой добычей шукете считаются маленькие дети. Особенно те, что были доверены им на попечение. К счастью для людей, описываемые вампиры должны в обязательном порядке получить от матери ребенка разрешение на испытание крови! Честно говоря, я не могу вообразить себе мать, которая добровольно даст согласие на данную процедуру. Ходит слух, что шукете, как и обычные вампиры, боятся чеснока.

ВЕРВОЛЬФЫ

Вообще-то оборотни имеют мало общего с Вуду. Однако, в данном абзаце я бы хотел рассказать о легендах вудистов, которые связаны с данными созданиями. Итак, услышав от вудуиста слова «вервольф» или «клу гару», не кидайтесь сразу же домой за револьвером с серебряными пулями. В зависимости от ситуации, вервольф может быть членом зобоп, шукете или истинным ликантропом. Честно говоря, я не знаю, почему различные виды чудовищ вудуисты обозначают одним и тем же термином. Весьма вероятно, что это еще одна тайна Вуду, ответа на которую мы так и не узнаем. Короче говоря, если вы решите спросить последователя культ об оборотнях, то попытайтесь узнать из деталей разговора какую тварь ваш собеседник имеет в виду.

ЗОМБИ

Если вы слышали о Вуду, то наверняка слышали и о зомби. Эти несчастные, заблудшие душу были насильно вырваны из тесных объятий могил для последующего услужения боккор. Как правило, зомби используются для исполнения злых приказов или тяжелой утомительной работы.

Согласно легендам зомби невероятно сильны твари, обладающие поразительной живучестью. К счастью, у них есть одна слабость – они совершенно не могут есть соль. Для того, чтобы предотвратить разрушение своих мертвых слуг, многие боккор зашивают ходячим трупам рот. Впрочем, не ошибитесь. Многие гробовщики занимаются тем же самым, вследствие чего не каждый труп с зашитым ртом является потенциальным кандидатом в «возвращенцы»! Вообще, господа читатели, как и в предыдущем случае, делайте вывод о твари исходя из сложившейся ситуации.

В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Итак, мы добрались до дельты Великой Реки – до того самого места, где Миссисипи впадает в Мексиканский залив. Далее, за бескрайними пределами морских пространств, простирается Мексика, Юкатан, Южная Америка и таинственные острова Карибского архипелага.

Добравшись до Мексиканского залива, мы добрались до конца данного руководства. Надеюсь, что мой труд дал вам представление о чудесах Реки Крови и тех страшных тайнах, которые скрывают ее берега. Миссисипи окружена покровом тайны, и только вы - вы, читатели данного руководства, - можете раскрыть многочисленные загадки и победить ужасы, скрывающиеся рядом с могучим речным потоком. Помните, что Эпитафия

Редакция 1877 года.

Хочешь верь, хочешь нет!

Всего за 10с.

Тумбстоуна несет на своих страницах страшное оружие, которое может нанести сокрушительный удар по силам тьмы и страха. Это оружие именуется ***Правдой!***

ЧАСТЬ 2: КОРАБЛИ ВЕЛИКОЙ РЕКИ

В начале своего руководства Дэниэл Кларк написал пару страниц о паровых кораблях. Естественно, подобное количество информации вряд ли устроит игрока, решившего пуститься в длительное путешествие по Великой реке. Во время приключения тебе понадобится не только описания пароходов, но и их численная статистика. Именно по этой причине, мы решили посвятить целую главу описанию типовых кораблей, плавающих по Миссисипи.

КОРАБЛИ

Если ты решил устроить в своей кампании морской бой, то полную информацию по данному вопросу ты сможешь найти в игровом приложении *Смит и Робардс*. Если же у тебя нет вышеозначенной книги, то далее мы приведем краткое описание корабельных характеристик, которые обязательно встретятся на следующих страницах текста. Итак...

Прочность: Первое число указывает на урон, который может выдержать корабль, прежде чем пойдет ко дну. При этом, урон получаемый кораблем от ручного оружия, требуется делить на десять и только после этого вычитать из прочности. Второе число указывает на Надежность судна. Каждый раз когда суммарный урон, нанесенный кораблю достигает описываемого значения, судно должно совершить обязательную проверку Надежности. Мастер должен помнить, что к каждому броску надежности после первого добавляется кумулятивный модификатор +1, вызванный ранее нанесенным уроном.

Пассажиры: Число указывает на общее количество людей (сюда входит и команда), которых судно может принять на свой борт для комфортного плавания. В случае необходимости, на корабль можно затолкать в два раза больше народа.

Передвижение: Показатель передвижение судна в единицу времени. Формально любой корабль может плавать в два раза быстрее своего крейсерского значения. Однако, при этом серьезно страдает его маневренность.

Показатель маневренности: Базовая сложность броска на проверку умения *Управление транспортным средством*, которые используется при любых маневрах судна на речной глади.

Скорость корабля: Крейсерская скорость судна не в боевой ситуации. Данный показатель необходим для расчета времени путешествия между географическими локациями.

Топливо: Выражается в затраченных фунтах призрачной скалы, необходимых для успешного преодоления 100 миль пространства. Если ты используешь неочищенную призрачную скалу, то данный показатель умножается на два, если уголь то на 50, а если дерево, то на 100.

Надежность: Данная величина показывает величину сложности, для обязательной проверки надежности. Если величина броска оказывается больше данного показателя, то судно терпит какую-то поломку. Если показатель надежности у корабля равен 20, то это судно сделано по классическим технологиям обыкновенной науки, а значит, проверка надежности осуществляется по второму числу показателя Прочность.

Модификатор хитов: Корабли — достаточно большие конструкции, а значит все выстрелы, не попавшие в необходимую область судна, подвергаются воздействию данного модификатора.

Помпы: Число показывает, сколько пунктов затопления могут вычерпать в оборот корабельные насосы. Обрати внимание, что автоматические наносы отображаются целым

числом, тогда как ручные насосы описываются в виде броска дайса. Откачка воды ведрами уменьшает затопления судна на 1d4 пункта в оборот.

Цена: Стоимость корабля в долларах. Оружие в стоимость судна не включено.

Таблица урона: Необходима в том случае, если ты хочешь определить, в какое место корабля попал вражеский снаряд. В таблице приведены модификаторы для точечных выстрелов. Если во время точечного попадания, корабль проваливает бросок надежности, покалеченная часть выходит из строя. Стоит отметить, что представленная в таблице строка Корпус (Команда) означает, что снаряд задел пассажиров или матросов.

Естественно, члены команды получают бонусы к защите в зависимости от того места корабля, где они оказались. Именно по этой причине, осколки сносят всех стоящих на открытой палубе и практически не причиняют вреда матросам, которые работают в трюме корабля. Если человек успешно спасается при помощи модификатора локальной корабельной брони, то урон накладывается только на судно. Если же снаряд пробивает броню, то урон получает и прячущийся за нею человек.

ПЛОСКОДОНКА

По своим характеристикам, плоскодонка подобна маленькому плоту, который имеет длину между 20 и 60 футами. Отдельные экземпляры данных суденышек имеют на своей «палубе» жилые помещения и даже места для хранения грузов. Плоскодонки пользуются большой популярностью среди моряков Великой Реки, поскольку не нуждаются в топливе. Описываемые суда, как правило, сжигаются, когда их пассажиры добираются до конечной точки путешествия.

В настоящее время, плоскодонки не часто встречаются на Реке крови, поскольку большую часть пассажирских и грузовых перевозок осуществляют пароходы. Таким образом, плоскодонками пользуются лишь самые бедные путешественники.

Броня и оружие: Плоскодонки не несут на себе оружие или броню. По этой причине, все нанесенным по ним попадания, применяются к строке Корпус (Команда). Толстые борта плоскодонки обладают Броней = 2.

Прочность: 25/5

Пассажиры: 10

*Передвижение: **

Показатель маневренности: 11

*Скорость корабля: **

Топливо: 0

Надежность: 20

Модификатор хитов: +4

Помпы: Нет

Цена: \$125

* - Передвижение плоскодонок полностью зависит от скорости реки и погоды, царящей на данном участке местности.

БРОНЕНОСЦЫ

Воюющие стороны активно применяют броненосцы во время сражений на Великой Реке. И Северяне и Южане используют этих бронированных бегемотов для того, чтобы обстреливать противоположный берег реки. Описываемые суда весьма похожи на те военные корабли, что используются на мелководье Восточного побережья и в узких каналах Великого Лабиринта. Однако речные броненосцы имеют одно существенное отличие, благодаря которому они не походят на своих океанских собратьев. Дело в том, что речной броненосец по сути дела является монитором и не строится на базе классических парусных фрегатов. Кроме того, у речных броненосцев очень малая осадка и боковое расположение гребных колес, что позволяет описываемым судам оперировать в районах, изобилующих мелями и быстрыми течениями.

СТАНДАРТНЫЙ БРОНЕНОСЕЦ

Стандартный броненосец воюющих сторон похож на бронированную консервную банку, стальные плиты которой положены поверх судна с небольшой осадкой. Подобные корабли активно используются и южанами и северянами для выяснения отношений на поверхности Реки Крови.

В отличие от океанских броненосцев, речные броненосцы сконструированы не для эскадренных боев, а для сражений против хорошо укрепленных фортов. Поскольку многие укрепления установлены на поворотах реки, конструкторы броненосцев стараются устанавливать орудия не по бокам судна, а на его носу.

Броня и оружие: Современные броненосцы несут на себе пару орудийных башен. В передней башне обычно находится четыре орудия, тогда как в задней – два. Команда корабля состоит из солдат, вооруженных стрелковым оружием.

Передняя часть корабля укреплена при помощи массивных бронепластин, дающих броненосцу показатель брони = 5. Некоторые корабли описываемого типа имеют укрепленные нос, который по мысли конструкторов может пригодиться для тарана деревянных судов противника.

Прочность: 60/12

Пассажиры: 50

Передвижение: 15

Показатель маневренности: 9

Скорость корабля: 5 миль в час

Топливо: 3

Надежность: 20

Модификатор хитов: +6

Помпы: 1d8

Цена: \$80,000

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-9	Корпус	4	+6
10-16	Корпус (команда)	4	+5
17-18	Гребное колесо	3	+2
19-20	Бойлерная	4	+1

МОНИТОР

Союзные ученые изобрели корабли, имеющий поворотную башню внутри которой находятся два колоссальных орудия. Монитор практически полностью погружен в воду, вследствие чего, над поверхность реки возвышается всего несколько дюймов его бронированной палубы. Вы не поверите, но самым ярким примером монитора является всемирно известный «USS Монитор».

Речная версия монитора движется по воде благодаря толкающему гребному колесу. Создатели корабля остановили свой выбор на данном виде движителя, потому что только он мог дать монитору необходимую скорость. Естественно толкающее колеса оказалось хорошей целью для вражеских орудий.

Броня и оружие: Монитор несет на своем корпусе поворотную башню, в которой находится два 10-фунтовых орудия. Благодаря поворотному механизму, башня может вести огонь во всех направлениях, за исключением тех секторов, в которых находятся гребные колеса.

Прочность: 70/14

Пассажиры: 40

Передвижение: 15

*Показатель маневренности: 9**Скорость корабля: 10 миль в час**Топливо: 3**Надежность: 19**Модификатор хитов: +3**Помпы: 1d6**Цена: \$100,000*

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-5	Корпус	4	+3
6-10	Корпус (команда)	4	+2
11-14	Башня	5	+2
15-19	Гребное колесо	4	+2
20	Бойлерная	5	-1

КИЛЬБОТ

Кильбот был следующим шагом корабельной эволюции, после изобретения плоскодонки. Кильбот имеет киль и широкий бимс, который тянется вдоль всего корпуса судна и предохраняет кильбот от удара о речное дно. Кроме того, бимс служит отличным ориентиром для рулевого, который ведет судно. Несмотря на то, что судно имеет киль, свое название корабль получил все-таки из-за бимса.

Подобно плоскодонкам, кильботы достаточно редко плавают по Великой Реке, ибо они очень медленно плывут против течения. Таким образом, путешествие на кильботе из Нового Орлеана до Сент-Луиса может занять более четырех месяцев!

Броня и оружие: Кильботы очень редко вооружены артиллерийскими орудиями. Как правило, всех их вооружение состоит из огнестрельного оружия, находящегося в распоряжении команды. Все нанесенные по кильботу попадания, применяются к строке Корпус (Команда).

*Прочность: 35/7**Пассажиры: 15**Передвижение: */3**Показатель маневренности: 9**Скорость корабля: */1миль в час**Топливо: 0**Надежность: 20**Модификатор хитов: +4**Помпы: Нет**Цена: \$250*

* - Когда корабль идет по течению реки, его скорость зависит только от природных факторов.

МАДБОТ

Мадбот – это речная субмарина, предназначенная для использования на мелководье Великой Реки. В отличие от обычных подводных лодок, мадботы имеют кучу усовершенствований, которые позволяют им плавать в болотах и рядом с отмелями. Все имеющиеся в строю мадботы находятся на вооружении Конфедерации.

Мадботы значительно легче обыкновенных субмарин. Кроме того, они оборудованы шнорхелями, по которым доставляет воздух, необходимый для выживания команды и работы двигателей на глубине в течение продолжительного промежутка времени. Вдобавок к этому, мадботы имеют длинные «усики», при помощи которых команда может заранее обнаружить подводные препятствия.

Броня и оружие: Мадботы вооружены торпедами с часовым механизмом передвижения. Палубных пушек у них нет.

*Прочность: 45/9**Пассажиры: 5**Передвижение: 20/5***Скороподъемность: 5**Максимальная глубина погружения: 30 ярдов**Показатель маневренности: 5**Скорость корабля: 15 миль в час**Топливо: 2**Надежность: 17**Модификатор хитов: +4**Помпы: 4**Цена: \$18,000*

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-8	Корпус	1	+6
9-13	Корпус (команда)	3	+3
14-16	Корпус (торп. аппарат)**	3	+4
17-19	Корпус (бойлерная)**	3	+1
20	Рули	3	-1

* - в надводном / подводном состоянии

** - выстрел в данный отсек может быть произведен только в том случае, если стрелок знает устройство субмарины

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ПАРОМ

Блэк Ривер имеет мост, при помощи которого ее паровозы могут перебираться с одного берега Великой реки на другой. Однако, далеко не каждая железнодорожная кампания может позволить себе такую роскошь. К примеру, Байю Вермеллион для достижения вышеозначенной цели использует специальные паромы, которые перебрасывают поезда с одного берега на другой поблизости от Нового Орлеана.

На борту парома может разместиться шесть вагонов. Кроме стальных лошадей, на борту корабля находится капитанская рубка, бойлерная и кормовое гребное колесо.

Броня и оружие: Сами по себе паромы не имеют вооружения. Однако, Байю Вермеллион использует для защиты кораблей пушки гатлинга, которые крепятся по бортам корабля на случай возможного нападения вражеских энфорсеров.

*Прочность: 50/10**Пассажиры: 12**Передвижение: 20**Показатель маневренности: 7**Скорость корабля: 10 миль в час**Топливо: 3**Надежность: 20**Модификатор хитов: +5**Помпы: 1d6**Цена: \$15,000*

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-5	Корпус (команда)	4	+1
6-15	Корпус (вагоны)	4	+5
16-18	Гребное колесо	3	+3
19-20	Бойлерная	4	+1

РЕЧНОЙ БЕГУН

Эти быстрые корабли базируются на оригинальной конструкции Смита и Робардса, которая была положена в основу знаменитых Лабиринтных Бегунов. Речные бегуны состоят на вооружении конфедеративной флотилии, базирующейся в Сент-Луисе. Всего на службе повстанцев находится 10 подобных двухколесных кораблей.

Благодаря своим огромным толкающим колесам, речные бегуны могут совершить поворот практически на одном месте. Описываемая способность оказывается чрезвычайно полезной на средней Миссисипи, поскольку в данном месте реки располагается множество минных полей. Несмотря на то, что речной бегун больше лабиринтного, его скорость достаточно велика для того, чтобы успешно уклоняться от вражеских снарядов.

Броня и оружие: В передней части речных бегунов находится 6-ти фунтовое артиллерийское орудие и пушка гатлинга. Еще одна пушка-гатлинга располагается на корме судна. По бокам речного бегуна установлены два торпедных аппарата, причем на борту корабля всегда размещается, как минимум шесть смертоносных «угрей».

Прочность: 45/9

Пассажиры: 10

Передвижение: 35

Показатель маневренности: 3

Скорость корабля: 20 миль в час

Топливо: 2

Надежность: 18

Модификатор хитов: +4

Помпы: 1d8

Цена: \$20,000

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-5	Корпус	3	+5
6-9	Корпус (команда)	4	+4
10-15	Гребное колесо	3	+2
16-19	Бойлерная	4	+1
20	Рули	3	-1

САЛАМАНДРА

Саламандрой именуется небольшой десантный корабль, приданный морской пехоте США. На первый взгляд, Саламандра выглядит как дикий гибрид маленького кильбота, скрещенного с паровым танком. На корме саламандры прикреплен толкающий винт, тогда как по бокам аппарата расположены стальные танковые гусеницы.

Союзная армия использовала Саламандр во время двух безуспешных высадок на территории Сент-Луиса. Стоит отметить, что испытания десантной машины в обоих случаях завершились неудачно, так как сильное течение реки, протащило аппараты дальше зоны запланированной высадки. Саламандры достигли юного побережья без особых повреждений, но вынуждены были убираться восвояси, так как Сент-Луис ухитрился отбиться от морской пехоты северян.

Броня и оружие: В носу саламандры стоит одинокая пушка гатлинга. Утяжеленная версия десантного корабля несет на своем борту 6-ти фунтовую пушку. Однако, артиллерийский вариант саламандры может транспортировать лишь 6 десантников. Команда описываемого морского танка состоит из рядовых и офицеров морской пехоты, вооруженных винтовками, карабинами и револьверами.

Прочность: 40/8

Пассажиры: 8

Передвижение: 15/5*

Показатель маневренности: 7/3*

Скорость корабля: 10 миль в час

*Топливо: 2**Надежность: 18**Модификатор хитов: +3**Помпы: 1d8**Цена: \$12,000*

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-5	Корпус (команда)	3	+0
6-7	Корпус (орудие)	3	+0
8-13	Гусеницы	3	+0
14-19	Бойлерная	5	+0
20	Винт	3	-1

* - На земле / в воде.

ДРАГА

Драга – корабль катамаран, созданный для очистки тока Великой реки от полузатонувших деревьев. Миссисипская драга работает следующим образом. Рулевой заводит ствол затопленного дерева между корпусами катамарана, после чего драга зацепляется за растение и извлекает его из илистого дна, словно дантист, вырывающий пациенту зуб. После этого, дерево вытаскивается из воды и укладывается на палубу, и разделяется на бревна при помощи специальных паровых пил. Останки дерева выбрасываются в реку и уносятся ее течением.

Броня и оружие: Драга мирное судно, но на ее борту обычно находится 6-ти фунтовая пушка, необходимая для разрушения наиболее прочных препятствий.

*Прочность: 55/11**Пассажиры: 35**Передвижение: 30**Показатель маневренности: 7**Скорость корабля: 15 миль в час**Топливо: 3**Надежность: 20**Модификатор хитов: +7**Помпы: 2d10**Цена: \$32,000*

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-7	Корпус	3	+7
8-13	Корпус (команда)	1	+6
14-18	Гребное колесо	2	+6
19	Бойлерная	3	+2
20	Руль	2	+1

ПАРОХОДЫ

Миссисипи невозможно представить себе без пароходов. Как уже ранее писал Даниэль Кларк, все пароходы делятся на два типа: с кормовым гребным колесом и боковым гребным колесом.

ПАРОХОД С БОКОВЫМ ГРЕБНЫМ КОЛЕСОМ

Описываемый тип парохода достаточно часто встречается на реке крови. Подобные машины, как правило, имеют длительную историю плавания, но до сих пор находятся в идеальном состоянии. Приведенная ниже цена указана для нового парохода, только что сошедшего со стапеля. При этом шикарные корабли, превращенные в плавучие дворцы, могут стоять и в десять раз дороже. Старые пароходы, оцениваются примерно в четыре раза дешевле, чем новые.

Броня и оружие: Изначально, пароходы не несут на своем борту никакого оружия, да и их капитаны стараются держаться как можно дальше от артиллерийских орудий северян. Конечно, на борту парохода может находиться некоторое количество ручного огнестрельного оружия.

Прочность: 50/10

Пассажиры: 325

Передвижение: 30

Показатель маневренности: 7

Скорость корабля: 10 миль в час

Топливо: 3

Надежность: 20

Модификатор хитов: +8

Помпы: 2d10

Цена: \$25,000

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-7	Корпус	1	+8
8-13	Корпус (команда)	1	+7
14-18	Гребное колесо	2	+6
19	Бойлерная	3	+2
20	Руль	2	+1

ПАРОХОД С КОРМОВЫМ ГРЕБНЫМ КОЛЕСОМ

Подобные машины появились значительно позже кораблей с боковыми гребными колесами. Несмотря на большую стоимость, описываемые пароходы имеют большее мощные паровые машины и более просторные палубы, на которых можно перевозить пассажиров и груз. Указанная ниже цена, соответствует цене нового, только что сошедшего со стапелей парохода.

Броня и оружие: Изначально, пароходы не несут на своем борту никакого оружия.

Прочность: 50/10

Пассажиры: 325

Передвижение: 35

Показатель маневренности: 7

Скорость корабля: 12 миль в час

Топливо: 3

Надежность: 20

Модификатор хитов: +6

Помпы: 2d8

Цена: \$35,000

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-7	Корпус	1	+6
8-13	Корпус (команда)	1	+5
14-18	Гребное колесо	2	+4
19	Бойлерная	3	+1
20	Руль	2	+0

КАНОНЕРСКАЯ ЛОДКА

Как вы понимаете, люди достаточно быстро додумались поставить паровую машину на кильбот. Канонерская лодка создана как раз на основе вышеозначенного принципа. К текущему моменту времени, описываемый тип кораблей чрезвычайно распространен на Реке Крови, так как имеет сравнительно маленькую цену и может быть использован как персональное паровое судно.

Все канонерские лодки сделаны по разным чертежам. В итоге, у них нет общего дизайна, а значит, в данную категорию кораблей может попасть любое небольшое судно,двигающееся при помощи паровой машины. Большая часть канонерских лодок имеет в качестве движителя гребное колесо, но самые продвинутые аппараты данного типа полагаются на винт.

Броня и оружие: Некоторые канонерские лодки вооружены малокалиберными артиллерийскими орудиями, которые занимают большую часть их палубы. Военные Севера и Юга без особой охоты используют эти корабли, хотя пираты частенько применяют вооруженные канонерские лодки для внезапных и разрушительных налетов на слабозащищенных жертв.

Прочность: 25/5

Пассажиры: 8

Передвижение: 20

Показатель маневренности: 5

Скорость корабля: 15 миль в час

Топливо: 1

Надежность: 20

Модификатор хитов: +3

Помпы: --

Цена: \$1,750

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-6	Корпус	1	+2
7-12	Корпус (команда)	0	-1
13-17	Гребное колесо	2	+1
18-20	Бойлерная	3	+1

ТОРПЕДНЫЙ КАТЕР

Эти маленькие суда используются обеими сторонами конфликта для патрульных операций. Несколько торпедных катеров оказались в руках пиратов, которые применяют их в качестве флагманских судов. Своими размерами и формами, торпедные катера напоминают охотничьи суда китобоев. Бойлерная располагается на корме суденышка. Корпус торпедного катера покрыт легкой броней.

Торпедные катера изначально были предназначены для того, чтобы беспокоить тяжелые военные суда, а также топить транспорты и фрейтеры, входящие в состав конвоев. Естественно, катера не несут на себе тяжелых орудий, без которых невозможно обстреливать береговые укрепления.

Броня и оружие: На носу торпедного катера стоит пушка гатлинга, тогда как по бортам располагаются торпедные аппараты. Пираты частенько избавляются от автоматического оружия и заменяют его 6-ти и даже 10-ти футовой пушкой!

Прочность: 40/8

Пассажиры: 8

Передвижение: 25

Показатель маневренности: 5

Скорость корабля: 20 миль в час

Топливо: 2

Надежность: 18

Модификатор хитов: +3

Помпы: 1d6

Цена: \$15,000

D20	Часть корабля	Броня	Модификатор
1-7	Корпус	4	+3
8-13	Корпус (команда)	3	+2

19	Бойлерная	3	+1
20	Винт	3	-1

АРХЕТИПЫ

Охотник Каджун

Координация	2d10	
Стрельба: Ружье		4
Подвижность	2d12	
Лазанье		1
Управление транс. сред. (лодка)		2
Бой: Нож		2
Передвижение украдкой		3
Скорость	4d6	
Сила	1d8	
Энергичность	3d8	
Способность к получению знаний		4d10
Поиск		1
Выслеживание		4
Знание	1d6	
Область знания: Байю		2
Язык: Каджун (Французский)		2
Язык: Английский		2
Медицина: Основная		2
Торговля: Охота		3
Внешний вид	2d6	
Мышление	1d6	
Выживание на природе: Болота		4
Дух	2d10	
Сила Воли		2
Твердость в бою		14
Профили:		
Энергичный		3
Чувство направления		1
Недостатки:		
Бедный		-3
Чрезмерная осторожность		-3
Чужак		-3

Имущество:

Спрингфилд .58, 25 патронов и порох, нож для разделки шкур, две ловушки на зверя, два куска вяленой говядины, 25 конфедеративных долларов.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Итак, ма шер, ты ищешь парня, который сможет показать тебе красоты болот?! Что же, ты пришел в правильное место. Я гарантирую, что ты не разочаруешься. Будь уверен, что направившись в болота один, ты бы быстро нашел среди них свою смерть! Никто не знает байю лучше, чем я. Я забирался в такие глубины болот, в которых никто отродясь не бывал и при этом всегда возвращался обратно.

Однако, прежде чем отправиться в поход, я думаю, мы должны хорошо посидеть и выпить кружечку крепкого кофе. Завтра, с первыми лучами солнца у нас будет слишком много работы.

Кредо: Laissez le bon temps rolez!

Матрос с речного корабля

Координация	2d6	
Стрельба: Пистолет		2
Подвижность	2d10	
Лазанье		1
Управление транс. сред. (лодка)		2
Бой: Нож, Рукопашная		4
Передвижение украдкой		1
Плаванье		2
Скорость	3d8	
Сила	2d12	
Энергичность	4d10	
Способность к получению знаний		1d8
Поиск		1
Знание	1d6	
Область знания: Миссисипи		2
Язык: Английский		2
Торговля: Корабельное дело		3
Внешний вид	4d6	
Благоговейный страх		2
Мышление	2d6	
Дух	3d6	
Сила Воли		2
Твердость в бою		20
Профили:		
Неимоверная сила		3
Обескровленный		2
Толстокожий		3
Несгибаемый словно гвоздь		2
Недостатки:		
Амбициозность		-3
Болтун		-3
Привычка: Хвастун		-1
Страстное желание: Спиртное		-3

Имущество:

Нож Боуи, Армейский пистолет, 50 патронов, бутылка хорошего питья, 210 конфедеративных долларов.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я слышал, ты ищешь человека?! Что же, я стою десятка местных умников, которые околачиваются поблизости. Мой папа был словно гризли, а моя мамочка была подобна аллигатору, так что сам догадайся, кто получился в итоге! Когда я иду по улице, звук моих шагов слышен в каждом уголке Начеса. Кроме того, я не боюсь не одного человека, который когда-либо ходил по Земле или побывал под ней.

Отмечу, что меня боится даже сама смерть. Я подозреваю, что буду жить вечно, и когда карга с косой, и в старой одежке придет под мои двери, то я прогоню ее вон! Почему я в этом уверен, да потому что каждый день на завтра я ловлю свеженьких песчаных червей или других упорных монстров! Если же ты действительно устал от этого мира, мистер, то просто перейди мне дорогу. Только предварительно убедись в том, что у гробовщика найдется для тебя время!!!

Кредо: Бармен, кати сюда еще одну бочку!!!

Контрабандист

Координация	1d8	
Стрельба: Пистолет		3
Подвижность	4d6	
Лазанье		1
Управление транс. сред. (лодка)		4
Передвижение украдкой		2
Плавание		3
Скорость	3d8	
Сила	2d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний		2d12
Поиск		2
Знание	2d6	
Область знания: Миссисипи		4
Язык: Английский		2
Торговля: Корабельное дело		4
Торговля: Подделка		2
Внешний вид	2d10	
Мышление	4d10	
Блеф		3
Выживание в городе		4
Фундаментальное мышление		2
Дух	1d6	
Сила Воли		2
Твердость в бою		12
Профили:		
Необходимая экипировка: Судно		3
Недостатки:		
Жадность		-2
Отморозок		-2
Амбициозность		-2

Имущество:

Кольт Миротворец Двойного действия, Дирринджер, 25 патронов для каждого ствола, 210 конфедеративных долларов.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Ты можешь арендовать мой корабль – за приемлемую плату, разумеется. Может быть, он выглядит не очень новым, зато он является самым быстрым судном на реке. Я лично сделал на нем много усовершенствований. Однажды я добрался на нем отсюда до Мемфиса всего за 2 дня! Мне не важно куда плыть – на Север или на Юг. Однако, в случае возможных столкновений с военными я потребую с тебя дополнительную плату за риск.

Груз. Да мне не важно, какой у тебя груз. Если взлетим на воздух, то вместе. Однако, прежде чем переправлять взрывчатку по реке, ты очень хорошо подумай над тем, что делаешь, ладно! Короче, мой друг я перевезу на своем корабле, что хочешь, но потребую с тебя столько денег, сколько сочту нужным!

Кредо: Ты что-то хочешь от меня?

Вудуист

Координация	2d6	
Стрельба: Пистолет		2
Подвижность	4d6	
Лазанье		1
Передвижение украдкой		1
Скорость	3d6	
Сила	1d6	
Энергичность	3d8	
Способность к получению знаний		1d8
Тщательность исследования		2
Поиск		1
Знание	2d6	
Академическое знание: Окультизм		1
Область знания: Новый Орлеан		2
Язык: Английский		2
Медицина: Основная		2
Внешний вид	4d10	
Выступление: Танец		3
Мышление	2d10	
Блеф		3
Дух	2d12	
Вера: Вуду		5
Сила воли		2
Твердость в бою		20
Профили:		
Арканное знание: Вуду		3
Любимый шуал: Дамбалла		4
Недостатки:		
Враг: Зобоп		-3
Суеверность		-2
Упрямый		-2
Мстительный		-3

Заклинания: Charm of Success 2, Cloud the Mind 4, Conjure Doctor 2, Poison Powder 4

Имущество:

Дирринджер, 25 патронов, нож, 238 конфедеративных долларов.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Нет, я не беспокою того, кто не беспокоит меня. Я не занимаюсь темными делами, как думают некоторые, но не вижу ничего плохого в том, чтобы отомстить тому, кто замыслил против меня недоброе. Если ты желаешь наложить грис-грис на врага, который похитил у тебя возлюбленную, то поищи другого человека. Но если ты обратишься ко мне за помощью в добром деле, то я с удовольствием встану на твою сторону. За деньги, конечно! Из того, что ты сказал мне, я могу заключить, что ты раньше на сталкивался с подобной проблемой. Похоже, рядом с тобой работает плохое моджо. Хуже того, я вижу, что в твоём разуме есть следу чужеродного влияния! И в том и в другом случае, ты должен обеспокоиться собственной безопасностью. Возьми домой вот это. Обрызгай этой штукой свой порог и положи ее под подушку. Если все сделаешь правильно, то твоя проблема будет решена.

Кредо: Здесь есть магия Вуду. Я вижу знаки ее присутствия.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

ЧАСТЬ 3: СЕКРЕТЫ МОГУЧЕЙ МИССИСИПИ

Итак, обыкновенные члены отряда узнали из книги только часть истины, а также значительно количество обыкновенных придумок, за которыми скрывается правда о величественной Реке Крови. Теперь, маршал, мы должны еще раз пройти по течению Реки, дабы узнать всю правду об описываемом регионе. Держись покрепче за шляпу – наше путешествие начинается!

ВОЙНА НА РЕКЕ

10 КОРАБЛЕЙ

Описываемая корабельная флотилия использует в качестве судов вышеописанные Речные Бегуны. Конечно, Бегуны сражаются эффективно, но их смертоносность еще более увеличивается из-за секретного оружия, которое состоит на вооружении Флотилии. Помимо всего прочего, командор Александр имеет под своим началом пять хорошо оснащенных мадботов, стоянка которых располагается в затопленных водой подземных туннелях, протянувшихся под городом. В описываемую подземную базу можно попасть через Хранилище Стовингтона, расположенное в Сент-Луисе.

Корабли хорошо замаскированы, а их плавания проходят незаметно для врагов, поскольку их шноркели похожи на обыкновенные бревна. Все светлое время суток подводные лодки находятся под водой, но ночью они всплывают на поверхность.

Во время боевых действий, мадботы сражаются бок о бок с Речными бегунами. При этом урон, наносимый подводными лодками, всегда приписывается надводным боевым кораблям. Благодаря скрываемым в рукаве козырным тузам, флотилия Александра завоевала крепкую репутацию среди моряков Конфедерации.

НЕСЧАСТНЫЙ ШТАТ

ГЕНЕРАЛ ДЖОН ШОФИЛД

Генерал давным-давно съехал с катушек. На раннем этапе войны он связался с картометанием (пытался с помощью математики разобрать тайные форму Хойла), неудачно инициировал расклад и в итоге стал полным безумцем. Как вы понимаете, в его действия нет ни причины, ни видимой логики. Он просто хочет доставить людям как можно больше проблем. Несмотря на то, что мозги Шофилду регулярно отказывают, он достаточно умен для того, чтобы избегать прямых столкновений с северными и южными войсками.

Полное описание текущих целей Шофилда, можно найти в приложении *Истории Ужаса 1877*. В данной книге также хранится статистика безумного генерала и его мародеров.

KC&LR

Несмотря на то, что Ричард Барни заключил договор со всеми южными магнатами, в действительности он сочувствует идеалам Черной Реки и тайно работает на Мину Девлин. Полные детали взаимовыгодного соглашения известны лишь самым близким советникам Барни. Владелец дороги пытается сохранить договор в тайне, поскольку знает, какой яростной будет ответная реакция Дикси Рэйлс и Байю Вермеллион.

В действительности, договор между компаниями был заключен не столько на финансовой основе, сколько на базисе безумной страсти. Как ты уже догадался, Барни влюблен в

Мину и надеется своими поступками вызвать у нее взаимность! Эй, дай парню шанс. Ведь он ничего не знает о черном сердце мисс Девлин!

Стоит отметить, что Барни не верит слухам, согласно которым между Чамберленом и Миной имеется любовная связь. Магнат считает подобные заявления неаргументированной болтовней и не знает, что Девлин, как никто другой, заинтересована в распространении подобных сплетен. Поскольку Барни считает Чемберлена своим конкурентом, он надеется, что когда-нибудь банда Джеймса начнет активно грабить Северные поезда и железнодорожный магнат янки жестоко поплатится за свои ухаживания.

Мина хорошо осведомлена о любви Барни и изо всех сил старается распалить эту безответную страсть. Ведя сладкие разговоры со своим воздыхателем, она выведывает у Барни информацию о других железнодорожных кампаниях, и не так давно добилась от своего поклонника разрешения пускать по дорогам KC&LR самые настоящие бронепоезда! Естественно, когда Барни перестанет быть полезным, Мина легко уберет его со своей дороги.

В текущий момент времени, Барни крайне сильно обеспокоен повышенной активностью Агентства Пинкертон. Агенты начали проявлять повышенный интерес к KC&LR, вследствие чего владелец компании боится, что его страшная тайна может открыться другим заинтересованным лицам. Появление людей Пинкертон обычно сулит крупные неприятности, а Барни боится, поскольку знает, какие темные делишки творятся на его железнодорожных путях.

БАНДА ДЖЕЙМСА

Ребята Джеймса действительно живут на подачки Ричарда Барни. Магнат заключил выгодную сделку с братьями и теперь его поезда с «серым товаром» не подвергаются атакам налетчиков. Стоит отметить, что Барни платит бандитам даже сверх означенной договоренности, дабы быть на сто процентов уверенным в безопасности своего имущества к востоку от Канзас-Сити. Агенты Пинкертон предполагают существование взаимного соглашения между бандой и Барни, но до сих пор не сумели найти улики, способные доказать существование подобной связи. Бухгалтеры Барни умело заматают следы и не прописывают монетарные переводы Джеймсам в своих учетных книгах.

Дополнительная информация о братьях Джеймсах и их людях может быть найдена в приложении *Псы Закона*.

СЕНТ-ЛУИС, МИССУРИ

Уровень Страх 2

ГОРЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК

Истории не врут! Харви Уэллс – местный пьяница, был действительно убит контрабандистами во время вечерней прогулки. С тех самых пор, каждую субботнюю ночь призрак покойника ходит по темным аллеям Сент-Луиса, желая отомстить своим обидчикам. К сожалению, Уэллсу совершенно не важно кого убивать. Призрак может расправиться как с правым, так и с виноватым. Харви будет вершить свое «возмездие» до тех пор, пока всего его обидчики не будут наказаны. Поскольку убийцы пробыли в городе не долго, а потом убрались восвояси, шансы на угасание гнева Уэллса чрезвычайно низки. На некотором расстоянии призрак выглядит подобно силуэту пьяного человека. Когда монстр подойдет поближе, всякий сможет рассмотреть его пылающие глаза и огненный рот.

ПРИЗРАК ХАРВИ УЭЛЛСА

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d4, Q:2d10, V:2d8

Изрыгание: Огонь 4d6

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:2d10, Sm:1d6, Sp:1d4

Благоговейный страх 4d10

Передвижение: 8

Размер: 7

Страх: 9

Специальные способности:

Изрыгание огня: Уэллс может изрыгать из своего рта струю пламени, которая наносит 4d12 пунктов урона избранной жертве. Урон считается массивным. Радиус эффективного действия описываемой способности равен 3.

Иммунность: Уэллс может быть ранен только магическими артефактами и эффектами. В том случае, если призрак будет уничтожен, в следующую субботу он возникнет снова.

Уязвимость: Уэллса можно временно успокоить, подарив ему бутылку хорошего виски.

Эссенция проклятых: Эссенция Уэллса позволяет проклятым повысить свою иммунность к пламени, а также уменьшает на -1 урон, получаемый проклятым от огня.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

АРСЕНАЛ

Слухи не несут в себе ни единой крупницы правды. В действительности арсенал является хранилищем оружия. Странные повозки, заезжающие в здание, перевозят в себе машины и конструкции с Розвельской базы. Загадочные звуки, частенько доносящиеся из арсенала, вызваны двигателями работающих ракетных ранцев.

Охранники здания серьезно относятся к своей работе, поскольку инсталляция представляет не малый интерес для шпионов янки. Любой умник, решивший незаконно пробраться во внутренности арсенала достаточно быстро найдет себя в окружении взвода вооруженных солдат.

ДОКТОР ПИТЕР КОУЛМАН

Доктор Коулман действительно отличный доктор и хороший человек. Однако, у него есть маленькая тайна – способность *Живительный источник* (см. приложение *Быстрый и Мертвый*). Именно по этой причине, пациенты доктора выздоравливают с немыслимой скоростью.

Доктор Коулман насмотрелся ужасов царства Рекконеров на полях Геттисберга. Деятельность Мясника и сотни восставших из земли трупов оказали на него не невероятно сильное впечатление. Коулман до сих пор не понял до конца, что предстало перед ним в те часы. Однако, он ясно осознал, что мир бесповоротно изменился. Теперь, умения и знания доктора могут сослужить добрую службу героям и простым людям, которые пришли на осмотр к Коулмэну.

ДОКТОР ПИТЕР КОУЛМЭН

Физические характеристики: D:2d8, N:3d4, S:2d6, Q:2d6, V:2d8

Лошадь: Верховая езда 4d4, Стрельба: Пистолет 2d8

Умственные характеристики: C:3d10, K:2d12, M:1d8, Sm:1d10, Sp:2d8

Академическое знание: Оккультизм 1d12, Область знания: Сент-Луис 2d12, Сила воли 3d8, Язык: Английский 3d12, Язык: Латинский 2d12, Медицина: Хирургия 6d12, Убеждение 3d8, Наука: Биология, Химия 3d12, Тщательность исследования 4d10.

Передвижение: 4

Твердость в бою: 16

Профили: Храбрость, Знаменитость 1

Специальные способности:

Мужество 1

Способность: Живительный источник

Описание: Доктор Коулмэн стройный, начитанный человек, с коричневыми волосами и такого же цвета бородой. Одевается доктор аккуратно и достаточно строго.

ПИВОВАРЕННЫЙ ЗАВОД ЛЕМПА

Подземные цеха пивоваренного завода стали охотничьей землей для выводка новых – ранее невиданных монстров – Пещерных Стенолазов. Как вы уже догадались, эти твари принадлежат той же породе, что и Стенолазы, обитающие в Великом Каньоне. Однако, в отличие от своих двоюродных братьев, пещерные стенолазы обладают только в больших подземных кавернах, подобных Мамонтовой пещере в Кентукки или Карлсбадским туннелям. В подземельях, пролегающих под Сент-Луисом, обитает 12 подобных тварей.

Пещерные стенолазы подстерегают свою добычу на своде или стенах каверны, атакуя одиноких рабочих, или беспечные группы людей. Поскольку твари перемещаются по вертикальным поверхностям, до сих пор никто не обнаружил их следов!

Поскольку стенолазы любят запастись добычу впрок, они добывают мяса больше, чем могут съесть за один раз. Для того, чтобы пойманные людишки оставались свежими, они заворачивают их в кокон (подобный пучинному) и переносят в укромные каменные ниши. Достаточно быстро коконы каменеют, и их органическое происхождение может быть обнаружено только при успешной проверке на Способность к получению знаний (7).

ПЕЩЕРНЫЙ СТЕНОЛАЗ

Физические характеристики: D:1d4, N:2d10, S:3d8, Q:2d12+2, V:2d8

Лазанье 8d10, Бой: Ближний 5d10, Передвижение украдкой 5d10

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d4, M:1d8, Sm:1d6, Sp:1d6

Передвижение: 12

Размер: 9

Страх: 7

Специальные способности:

Броня: 2

Урон: Укус (STR + 2d6), Удар хвостом (STR + 3d8)

Ползание по стенам: Пещерные стенолазы могут передвигаться по вертикальным поверхностям со своей стандартной скоростью. Эти твари невероятно ловкие, вследствие чего, они могут хватать свою жертву, не переставая бегать по потолку.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО СЕНТ-ЛУИСА

Хорошая новость заключается в том, что внутри депо в действительности никто не пропадал. Сотрудники KC&LR нашли каждого работника, исчезнувшего из поля их зрения. Плохая новость заключается в следующем – все найденные оказались мертвыми. Тела бедолаг находили на следующий, после похищения день, в состоянии близком к полной мумификации.

Во время строительства Депо, рабочие использовали землю, выкопанную из ближайших курганов. Духи мертвых, обитающие в разрушенных могилах, задумали отомстить свои обидчикам и теперь, каждую ночь посещают замершее в ужасе депо, для того, чтобы испивать жизненные силы работников. Призраки убивают любого человека, попавшегося им внутри депо в полночь!

У работников конторы существует всего два способа избавиться от мстительных духов. Во-первых, они могут вернуть земли и похищенные во время раскопок артефакты обратно в курган. Естественно, подобное решение проблемы вряд ли встретит понимание со стороны Барни, поскольку рабочим придется раскурочить всю железнодорожную инсталляцию. Во-вторых, духов можно убить, нанеся им раны тем древним оружием, что также было выкопано из курганов. Военные предметы можно купить в магазинчике

Робертсона, владелец которого имеет в своем распоряжении древний каменный кинжал, два копья и примитивную дубину, выложенную на витрине заведения.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ДУХИ

Духи выглядят, как стройные и невероятно злые индейские воины, одетые в древнюю национальную одежду. Успешная проверка Академического знания: Антропология против сложности 7 может дать знающему человеку информацию о том, что призраки индейцев обладают предметами, которым не менее 800 лет.

Физические характеристики: D:2d8, N:2d10, S:3d8, Q:2d10, V:4d8

Бой: Ближний 4d10, Передвижение укладкой 5d10

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:3d8, Sm:3d6, Sp:2d10

Передвижение: --

Размер: 6

Страх: 7

Специальные способности:

Леденящее прикосновение: Для успешной инициации этой атаки, монстр должен коснуться персонажа, совершив проверку умения Бой: Ближний. В случае успеха броска, дух совершает проверку Силы и вычитает получившееся число из показателя персонажа Твердость в Бою. Когда Твердость в бою становится равна 0, герой падает без сознания, и мертвец за 1 минуту может выпить из него всю оставшуюся жизнь.

Иммунность: Призраки полностью иммунны к физическим атакам. Магия может уничтожить их до наступления следующей ночи!

Уязвимости: Оружие из курганов может поранить призраков и даже убить их! Восстановление древних могил также отправит мертвецов на покой!

ХАРОН

Капитан Харона с легкостью ставит на кон свою жизнь, по одной простой причине – он давным-давно умер! Популярная легенда говорит правду, однажды капитан Росс оказался под ураганным обстрелом союзной артиллерии. К несчастью, стрелки северян оказались очень меткими и достаточно быстро отправили капитанское суденышко на речное дно.

Впрочем, Росс не долго пробыл на том свете. Он вернулся в мир живых и связал с собой Харон при помощи сверхъестественного воздействия. Таким образом, пока Росс продолжает существовать в мире смертных, Харон может получить повреждения, но не может утонуть. При этом, статистика Харона подобна статистике стандартного Речного Бегуна, которая была приведена в предшествующей главе книги.

Несмотря на то, что Росс кажется живым, внимательный человек, скорее всего, обратит внимание на чрезвычайно бледную кожу капитана, а также исходящий от него болотный запах. Впрочем, подобные недостатки встречаются и у некоторых живых речных капитанов!

КАПИТАН РОСС

Физические характеристики: D:2d6, N:3d8, S:3d6, Q:2d8, V:2d10

Управление транспортным средством: Корабль, Бой: Ближний 4d8, Стрельба: Дробовик 3d6, Плавание 5d8.

Умственные характеристики: C:3d10, K:2d8, M:1d8, Sm:1d10, Sp:4d8

Область знания: Река Миссисипи 5d8, Поиск 4d10, Торговля: Капитан корабля 4d8, Фундаментальное мышление 3d6.

Передвижение: 8

Твердость в бою: --

Профили: Храбрость, Приобщенный к стали

Недостатки: Амбициозность, Жадность

Специальные способности:

Проклятый

Преимущества проклятых: Кошачьи глаза 3, Могильный холод 3, Реликвия (Харон)

5.

Экипировка: Дробовик, 20 патронов к нему и Харон.

Описание: Росс – низкий, коренастый человек с тощей бородой белого цвета.

ЧАОКИЯ

Союзный войска обходят этот небольшой городок не без причины. Если вы хотите узнать полную историю этого места, обратите внимание на приключение *Кровавые болота* (Bloody Ol Muddy).

МАЛЕНЬКИЙ ЕГИПЕТ

Уровень Страха 2

СОЗДАТЕЛИ КУРГАНОВ

Многочисленные смерти среди жителей Маленького Египта никак не связаны с осквернениями близлежащих курганов. В действительности, людей пожирает огромная насекомоподобная тварь, чем-то похожая на мерзкого муравьиного льва. Поскольку бестия ловит исключительно людей, ее имеет смысл переименовать в человеческого – льва!

Создание бурит землю под курганами, куда и утаскивает своих несчастных жертв. Для того, чтобы пища не дергалась, «лев» впрыскивает в людишек парализующий яд, после чего прячет под почвой в укромном месте.

СОЗДАТЕЛЬ КУРГАНОВ

Физические характеристики: D:1d4, N:3d6, S:3d12+2, Q:2d12, V:2d12

Бой: Ближний 4d6, Передвижение украдкой 5d6

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d4, M:1d8, Sm:1d6, Sp:1d4

Передвижение: 6 (по земле) / 16 (под землей)

Размер: 10

Страх: 9

Специальные способности:

Броня: 2 (хитиновый панцирь)

Бурение земли: Передвижение 16

Урон: Укус (STR + яд, см. ниже), Когти (STR + 2d8)

Парализующий яд: Персонаж укушеный создателем курганов, должен совершить проверку Энергичности (7). В случае провала, герой оказывается парализован на 2d6 оборотов.

КАИР

Уровень Страха 4

Генерал Натан Бэдфорд Форрест носит реальную проблему в своих руках. Один темный волшебник вложил в его руки проклятую саблю, которая медленно довела военного до грани безумия. В текущий момент времени Форрест, вместе со своей армией, расположился в Кентукки, раздумывая над планами следующей кампании. При этом

генерал вынужден сражаться с демонами собственного разума. Детальное описание сложившейся ситуации может быть найдено в приложении *Истории Ужаса 1877*.

ПОХИТИТЕЛИ ПЛОТИ

Герои, знакомые с Похитителями Кожи барона Ле Лакруа, могут предположить, кто именно стоит за чередой ужасных преступлений. Однако, действительный Потрошитель людей принадлежит совсем к другому виду монстров. Кошмарный Похититель плоти отличается от порождений Железнодорожного барона и является одним из самых кошмарных существ Великой Миссисипи. Эти невообразимо мерзкие твари появились на свет благодаря рейду Форреста на союзные гарнизоны, расположенные в штате Огайо. Некоторые из убитых южанами солдат вернулись к нечистой жизни и двинулись на поиски живых людей, пытаясь удовлетворить свой аппетит и пожрать, как можно больше свежей кожи.

Внешний вид похитителей плоти весьма схож с внешним видом похитителей кожи за тем незначительным исключением, что с верхних покровов первых свисают многочисленные заплаты, сделанные из кусков гнилого мяса. Зубы описываемых тварей неестественно острые и такие длинные, что выпирают из рта. Твари атакуют жертву с неопишуемой яростью, вырывая из ее тела огромные куски мяса.

Похитители плоти скрываются на отмелях в устье реки Огайо. Они ловят путешественников, идущих по близости от реки, а также утаскивают жертв прямо с корабельных палуб. Очень часто, похитители плоти собираются в небольшие стаи, нападают на один корабль и уничтожают всех людей, решивших отправиться на нем в плавание. Поскольку описываемых тварей в устье реки водиться не очень много, жертвами подобных нападений становятся лишь маленькие, беззащитные суденышки.

ПОХИТИТЕЛИ ПЛОТИ

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d6, Q:2d8, V:2d8

Бой: Ближний 4d8, Передвижение украдкой 4d8, Плавание 3d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:1d4

Передвижение: 8

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Урон: Укус (STR + 2d4), Когти (STR + 1d4).

Мертвые.

НОВЫЙ МАДРИД, МИССУРИ

Уровень Страх 1

Великое землетрясение 1812 года, произошедшее в районе Нового Мадрида может повториться еще раз с большей силой. После того, как Калифорния провалилась в воды Тихого Океана, континентальная плита, находящаяся в основании Американского континента развалилась на несколько частей. При этом, некоторые плиты стали «забираться» на другие. Фундамент континента оказался изуродован. Таким образом, новое мощное землетрясение в Новом Мадриде может привести к возникновению колоссальной катастрофы!!! Можете быть уверены в том, что здесь ухнет так, что мало никому не покажется.

Слухи и глухие сведения о подземной активности привлекли к себе внимание служителей Культа Червя (этот культ распространен среди обитателей Нации Сиу). Адепты вышеозначенного учения отправились в Новый Мадрид в образе ученых Геологов для того, чтобы проверить полученную информацию.

Несмотря на то, что дрожь земли порождается естественными процессами, персонажи могут пойти по ложному пути, если встретятся с фанатично настроенными последователями Культа Червя.

РЕЧНЫЕ ПИРАТЫ

Рядовая банда речных пиратов насчитывает от 10 до 20 членов, и состоит из 1d4 канонерских лодок. Иногда корабли пиратов не несут на себе вооружение, тогда как в других случаях на них установлены пушки и скорострельные орудия. Короче говоря, по разному бывает! В большинстве случаев, описываемые негодяи атакуют те цели, которые не могут дать сдачи. Нанеся внезапный удар, пираты забирают добычу и отступают. Желательно в живом и невредимом состоянии.

РЕЧНОЙ ПИРАТ

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d6, Q:2d8, V:2d8

Управление транспортным средством: Речной корабль 3d8, Бой: Ближний, Нож 4d8, Стрельба: Ружье, Пистолет, Дробовик 3d6, Плавание 3d8.

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:1d6

Область знания: Речные окрестности 3d6

Профили: Обескровленный

Недостатки: Обиженный на мир, Отморозок 3

Передвижение: 8

Твердость в бою: 14

Экипировка: Огнестрельное оружие и 25 патронов к нему. Нож. Бутылка дешевого виски.

ЛЫСЫЙ ПИТ

Легенды говорят лишь часть правды о Безволосом Пите. Пират действительно потерял свои волосы на Западе, но при этом он не был охотником на Буйволлов. Пит всегда был отморозком и однажды совершил преступление против индейцев, за что и был оскальпирован в соответствии с традициями коренного американского населения.

Разбойники Пита самые технически оснащенные отморозки Великой Реки. У налетчиков отличная экипировка не только потому, что они успешно грабят торговые корабли, но и потому, что Черная Река оказывает им существенную экономическую помощь. Мина лично заинтересована в том, чтобы сделать речные пути как можно более опасными. Кроме того, в Мемфисе Пит имеет нескольких осведомителей, которые указывают ему на время появления «жирных» целей.

Банда Лысого Пита состоит из 15 разбойников и трех ударных кораблей, оснащенных пушками Гатлинга (в качестве базовой статистики маршал может взять статистику обычных речных пиратов, все умения которых увеличены на +1). Сам Пит идет в рейд на краденном у военных Конфедерации Торпедном Катере, вооружение которого состоит из 6-ти фунтовой пушки, орудия Гатлинга и двух торпедных аппаратов. Кроме того, на носу катера установлена самая настоящая гарпунная пушка. Пит действительно убивает из нее людей, для того, чтобы никто не узнал татику банды, а также те технические средства, которыми они обладает.

Банда Пита имеет на Великой Реке несколько укромных убежищ. Одно из них находится немного ниже Форта Пиллоу в устье речушки Форкед Дир. Другое располагается на безымянном острове в нескольких милях по течению от вышеозначенного форта.

ЛЫСЫЙ ПИТ

Физические характеристики: D:3d10, N:2d8, S:4d8, Q:1d8, V:2d10

Управление транспортным средством: Корабль 4d8, Бой: Ближний, Нож 5d8, Стрельба: Пистолет, Ружье 5d10.

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d6, M:3d8, Sm:1d10, Sp:2d8

Область знания: Река Миссисипи 3d6, Сила воли 3d8, Благоговейный страх 4d8, Выживание в городе 4d10.

Передвижение: 8

Твердость в бою: 18

Профили: Обескровленный 3, Толстокожий, Несгибаемый словно гвоздь 2

Недостатки: Жажда крови, Обиженный на мир, Отморозок 5, Злобный как грех.

Экипировка: Кольт фронтир, Дирринджер, Рычажное ружье Генри, Нож Боуи.

Описание: Пит мужчина среднего роста. На его голове можно увидеть страшный шрам, оставшийся после того, как с него сняли скальп. Оставшаяся целой часть головы покрыта черными волосами.

ФОРТ ПИЛЛОУ

Уровень Страх 4

В руинах Форта Пиллоу не живут духи погибших солдат. Кровь и страдания солдат, убитых в форме, породили кошмарное зло, скрывающееся в водах Великой Реки.

УЖАС ФОРТА ПИЛЛОУ

Кошмарная бестия, похожая на пустынную Тварь невероятно огромных размеров живет поблизости от форта и ночной порой атакует одиноких путников и небольшие группы странствующих людей. Щупальца твари могут вытягиваться на 10 ярдов, вследствие чего монстр ждет, когда жертва подойдет поближе к побережью, после чего хватает ее и утягивает во мрак мутной воды.

Подобно Пустынной Твари, ужас Форта Пиллоу пользуется щупальцами для того, чтобы доставлять пойманную пищу себе в рот. Когда тварь хватается человека своими щупальцами, жертва должна совершить противоположный бросок на Силу, провал которого означает, что монстр подтянул человека еще на 1 ярд к своей пасти.

Стоит отметить, что каждое щупальце чудовища имеет 15 Нр. При этом у бестии столь много конечностей, что герои могут рубить их целый день и так и не добраться до монстра. Тело твари полностью погружено под воду и находится на расстоянии 5 ярдов от побережья. Таким образом, монстра практически невозможно атаковать с земли при помощи обычного оружия.

УЖАС ФОРТА ПИЛЛОУ

Физические характеристики: D:2d8, N:1d8, S:2d12+4, Q:2d10, V:2d12+2

Бой: Ближний 4d8, Передвижение укладкой 5d8

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d4, M:1d8, Sm:1d6, Sp:1d6

Передвижение: 14 (в воде) / 4 (по земле)

Размер: 12 (8' в диаметре)

Страх: 9

Специальные способности:

Броня: 1

Урон: Укус (STR + 2d8), Щупальца (STR + испитее крови, см. ниже). Каждый оборот боя, ужас наносит две атаки щупальцами.

Испитее крови: Когда щупальце наносит удар по противнику, оно обвивает его. Начиная со следующего оборота, щупальце начинает высасывать из персонажа кровь, что выражается в потере 1d4 пункта Твердости в бою. После того, как показатель Твердости в бою станет равен 0, жертва монстра падает без сознания. Жертва атаки может оторвать щупальце, совершив противоположную проверку Силы. Если проверка оказывается

удачна, конечность отрывает, но разрывает плоть, вычитая дополнительные 1d4 пункта из показателя Твердости.

Уязвимости: Огонь наносит удвоенный урон чудовищу. Поскольку тварь полностью погружена в воду, данный эффект применим не столько против самого монстра, сколько против его конечностей.

МЕМФИС, ТЕННЕСИ

Уровень Страха 2

ПОВОЗКИ С МЕРТВЫМИ

В действительности в повозках нет ничего не обычного. На них грузят мертвецов, тела которых бесцеремонно сваливают в общую могилу, находящуюся за чертой поселения. К сожалению, подобная практика похорон привела к тому, что в окрестностях города появились Гломы. Сейчас, несколько эти кошмарных существ, собранных из зараженных кусков мертвых тел прячутся в темных углах и переулках Мемфиса.

ГЛОМЫ

Глом – это существо, состоящее из многочисленных кусков мертвых тел, собранных в единое целое и реанимированных разумом могущественного Маниту. Очень часто, подобная тварь имеет множество голов и различных конечностей. В большинстве случаев, гломы зарождаются на полях сражений Гражданской войны. Однако, обстановка, сложившаяся вокруг Мемфиса благоприятствует их появлению.

Для появления глома требуется, как минимум два трупа, сросшихся в единое целое. Впрочем, большинство гломов собираются из множества мертвых человеческих тел. Путешествуя от одного мертвеца к другому, глом ассимилирует куски найденной плоти, приобщая их к своему организму и тем самым увеличивая собственную мощь и смертоносность. К глому может присоединиться только тот мертвец, который умер не более 10 минут назад. При этом, монстр должен потратить на ассимиляцию еще одно полное действие.

Процесс приращения позволяет глому расти и увеличивать свою силу. Таким образом, каждая характеристика, помеченная в описание существа символом *, при очередной успешной ассимиляции получает бонус +1 (максимальное значение вышеозначенного бонуса не может быть выше d12+8). При этом, за каждое приобщенное к организму тело глом увеличивается в размерах на 3 пункта. За каждые два ассимилированных тела глом получает одну дополнительную атаку и увеличивает свой показатель Твердости в бою на 10 пунктов!

ГЛОМ

Физические характеристики: D:2d6, N:2d6, S:2d6*, Q:3d8, V:2d6*

Бой: Ближний 6d6, Стрельба: Любая 3d6

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d6, M:1d4*, Sm:1d6, Sp:1d8

Благоговейный страх 5d4*

Передвижение: 6

Размер: 9+ (см. ниже)

Страх: 9 (от 2 до 5 тел) / 11 (6 или больше тел)

Специальные способности:

Соппротивление урону: Глома сложно остановить и еще сложнее уничтожить. Монстр достаточно велик (его размер равен 9) и при этом, каждое следующее тело добавляет еще 3 пункта к показателю размера. Единственный способ покончить с бестией заключается в том, что герои смогут найти голову, в которой находится центральный разум чудовища. Разрушение описываемой головы приведет к смерти создания.

Мертвый.

Оружие: Гломы могут использовать огнестрельное и холодное оружие. При этом, на каждые два тела, входящие в состав монстра, приходится не более одного оружия.

МНС

Руководство МНС не знает, что знаменитый Соломон Тайер является их непримиримым оппонентом. Под именем вышеозначенной персоны, кстати, скрывается Эрнст Бирон, непримиримый противник Хойла (детальная информация по данному вопросу может быть найдена в приложении *Картежники и Расклады*, а также в книге *Путь Картежника*). По всей видимости, Бирон выбрал Мемфис своей штаб-квартирой, поскольку решил отдохнуть и немного удалиться от дел.

Бирон внимательно наблюдает за последователями Роберта Чёча, и ему совсем не нравится, что плоды, от выпущенных на свободу болезней, пожинаят какие-то непонятные людишки, незнакомые с грандиозными планами волшебника.

Пока действия МНС развлекают Бирона. Однако, если организация вплотную подойдет к достижению своей цели, Бирон перейдет к активным действиям и постарается покончить с ненавистной структурой.

ЧЕРНАЯ РЕКА**КРАСАВИЦЫ МЕМФИСА**

Как уже упоминалось ранее – эти дамочки являются лучшими стрелками, состоящими на службе Черной Реки. Если Ведьмы Вичиты считаются самыми лучшими налетчиками, то Красавицы Мемфиса несут смерть в дуэлях и коротких перестрелках с использованием огнестрельного оружия.

В отличие от Ведьм, Красавицы должны не только умело стрелять, но и знать основы Этикета. Когда Мина находится в городе, Красавицы непрерывно сопровождают госпожу и служат при ней телохранителями и спутницами в посещении республиканских салонов. Вне всякого сомнения, все Ведьмы являются приятными женщинами и увлекательными собеседницами.

Короче говоря, несмотря на то, что Красавицы не пользуются хлыстами и не практикуют темные ритуалы, они являются самыми страшными энфорсерами Блэк Ривер, которые вызывают уважение даже у своих врагов.

КРАСАВИЦА МЕМФИСА

Физические характеристики: D:1d12, N:2d8, S:2d10, Q:2d6, V:2d8

Бой: Ближний 4d8, Выхватывание оружия 4d12, Стрельба: Ружье, Пистолет, Дробовик 4d12.

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d6, M:2d8, Sm:2d6, Sp:2d6

Область знания: Мемфис 3d6, Сила воли 4d6, Благоговейный страх 4d8, Убеждение 4d8, Выживание в городе 3d6.

Профили: Высокопоставленный друг (Черная река) 3, Добряк, Голос Истины

Недостатки: Враг (Энфорсеры других железных дорог), Обязанность (Черная река).

Передвижение: 8

Твердость в бою: 14

Экипировка: Серебряный Кольт Миротворец двойного действия с рукоятью из слоновой костью, Кобура для быстрого выхватывания оружия, Винчестер '76 и 20 патронов для каждой пушки.

МИНА ДЕВЛИН

Итак, что мы знаем о Мине Девлин? Она прекрасна, как весенний цветок и смертоносна, как танцующая кобра. Кроме того, власть – единственная цель, которую хочет достичь

Мина. Именно для ее достижения Мина применяет темное волшебство, обольщение и даже запугивание. Ее мегаломания не имеет границ и толкает Мину к строительству железнодорожного пути в сторону Великого Лабиринта.

О прошлом Мины известно чрезвычайно мало. Когда Дэниэль нашел ее, она уже была прекрасна и порочна, так что муженек только придал Мине немного лоску. До сего дня ни один человек обидевший Мину не сумел избежать скорого возмездия.

Известно, что Мина смогла найти средства для содержания своей железной дороги, спланировав и успешно совершив несколько крупных банковских ограблений на территории Таинственного Запада. Налеты на хранилища денег совершали Ведьмы Вичиты под командованием Виолеты Эсперанцы, которая была щедро награждена за совершенную работу.

Сделав нужные выводы из своего тяжелого положения, Мина решила инвестировать накопленные средства не только в свою железную дорогу, но и в ряд дочерних кампаний, одной из которых стала Ньюкомб Фармацевтикалс.

Слух о близости Мины с Чамберленом был пущен в массы самой мисс Девлин, которая желает, таким образом, дискредитировать северянина, а еще лучше соблазнить его. В случае успеха, репутация военного героя будет подмочена, и коммерческие структуры Восточного Побережья, скорее всего, откажут вояке в финансировании. Несмотря на то, что Чамберлен до сих пор хранит верность своей жене, Мина каким-то образом сумела заключить с ним крепкий союз.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЕ ДЕПО ЧЕРНОЙ РЕКИ

Этот регион города очень хорошо защищен. На противоположных концах депо энфорсеры разместили два артиллерийских орудия, тогда как на каждой из восьми дозорных башен угрюмо возвышаются пушки Гатлинга. Вдобавок к этому, в каждый момент времени, внутри депо находятся 30 защитников, до зубов вооруженных самым современным оружием, а в бараках поблизости находится еще три десятка людей!

Кроме того, не стоит забывать о том, что Депо Мемфиса является сборной точкой для наемников, пришедших с восточного побережья в поисках работы. Таким образом, если Мина наняла еще немного людей, то общая численность вояк внутри депо превышает 60 человек!

МАНОР ХАНТА-ФИЛАНА

Манор Ханта-Филана служит домом для мисс Девлин, а также школой для подающих надежды ведьм. В подвале манора находится несколько секретных комнат, в которых последователи Мины практикуют свою черную магию. Кстати говоря, убийца м-ра Девлина – Кент Белфор – закончил свою жизнь именно здесь, в качестве первоклассной подопытной свинки.

Любая группа героев, решившая ворваться в манор, скорее всего, получают бесплатное приглашение на визит к гробовщику. Энфорсеры Мины готовы к любому возможному развитию событий и смогут выдержать осаду даже в том случае, если манор атакует враждебная армия железнодорожных баронов. Что уж тут говорить про отряд «счастливых умников», которые послужат отличными мишенями для многочисленных стрелков мисс Девлин.

ВНЕ ДОМА

Окрестности дома всегда патрулируют не менее 10 энфорсеров, которые знают толк в своем ремесле. Для того, чтобы создать примерную статистику этих ребят, воспользуемся Архетипом Стрелок, который представлен в основной книге правил. Ночной порой в узкое пространство между внешней стеной и домом выпускается пара ручных волков.

РУЧНЫЕ ВОЛКИ

Физические характеристики: D:1d4, N:3d10, S:2d8, Q:2d10, V:3d10

Бой: Ближний 4d10, Передвижение украдкой 4d10

Умственные характеристики: C:1d4, K:1d6, M:3d8, Sm:1d6, Sp:3d8

Благоговейный страх 3d8, Поиск 3d4, Выслеживание 5d4

Передвижение: 10

Размер: 8 (это большие волки, парень!)

Страх: 3

Специальные способности:

Урон: Укус (SRT + 1d6), Когти (STR)

Вой: Потратив одно действие, волки могут издать вой, который может пробудить хозяев особняка и запугать вторгнувшихся незнакомцев. Для того, чтобы противостоять деморализующему эффекту крика, персонажи должны совершить успешную проверку Силы Воли против сложности 5.

ВНУТРИ МАНОРА

Внутри манора Мины Девлин всегда находится, как минимум, пять Красавиц. Во время балов и других общественных мероприятий это число увеличивается в два, три раза. Кроме того, в подвале дома тренируется две, три начинающие ведьмы. Если внутри манора раздадутся звуки стрельбы, то уже через 15 минут в горячую точку прибудет огромное количество головорезов с расположенного поблизости железнодорожного депо.

НАЧИНАЮЩИЕ ВЕДЬМОЧКИ

Физические характеристики: D:2d8, N:2d6, S:2d8, Q:2d6, V:3d8

Бой: Нож 2d6

Умственные характеристики: C:3d6, K:2d8, M:1d8, Sm:1d10, Sp:2d10

Академическое знание: Окультизм 4d6, Вера: Черная магия 4d10

Профили: Арканное знание, Высокопоставленный друг (Черная река) 3

Недостатки: Обязанность (Черная река), Обиженный на мир

Передвижение: 6

Твердость в бою: --

Экипировка: Заклинания черной магии – Bolt O' Doom 2, Cloak O' Evil 2, Ghost Hands 3 (Это новое заклинание, парень. Смотри его описание в четвертой главе книги).

Кинжал (STR + 1d4).

МЕМФИССКАЯ ЭСТАКАДА

На речной глади рядом с Мемфисом не твориться ничего сверхъестественного. Налетчики Черной Реки сами атакуют маленькие суденышки, которые проходят под мостом их железнодорожной компании. После налета, бандиты привязывают трупы своих жертв к камням и выбрасывают их за борт. Для того, чтобы никто не совал нос в дело о преступлении, Мина начала распространять слухи о том, что на реке орудует призрак Де Сото.

По началу, добытые в налетах деньги шла на улучшение финансового благосостояния Черной Реки. Однако, в последствии Мина продолжала поддерживать налетчиков для того, чтобы речные плаванья оставались опасными и люди выбирали в качестве транспортного средства обычную железную дорогу. Поскольку отморозки понимают всю опасность творимых ими поступков, они выбирают самые легкие и беззащитные цели, и делают свою черную работу таким образом, чтобы не дискредитировать Мину.

В свою очередь, капитаны речных судов, оперирующих в данном регионе Миссисипи, чрезвычайно взволнованны сложившейся ситуацией и ищут способы решения данной проблемы. Весьма вероятно, что вскоре они поймут, что им нужен отряд героев, члены

которого отлично владеют огнестрельным оружием. В том случае, если бандиты будут пойманы, Мина скажет, что не имеет никакого отношения к этим отморожкам, которые действовали на свой страх и риск. Она даже объявила небольшую награду тем героям, которые смогут разобраться в цепочке таинственных исчезновений.

НЬЮКОМБ ФАРМАЦЕФТИКАЛС

Предприятие Рональда Ньюкомба процветает, потому что за его спиной стоит вся финансовая мощь Мины Девлин. Сделав нужные выводы из своего тяжелого положения на ранних этапах Железнодорожной войны, Мина решила инвестировать накопленные средства не только в родную Черную Реку, но и в ряд дочерних кампаний, одной из которых стала Ньюкомб Фармацефтикалс. Мина сумела договориться о поставках фармацевтических товаров Кьюкомба во многие города конфедерации и теперь надеется, что через несколько лет ее фармацевтическое предприятие начнет приносить денег не меньше, чем железнодорожная компания. Успех коммерческого дела приведет к тому, что Девлин сможет не только вернуть все вложенные средства, но еще и сумеет получить прибыль.

По просьбе Мины, люди Кьюкомба занимаются не только лекарства, но еще и алхимическими экспериментами. Один или два самых умелых арканских последователя мины, непрестанно находятся вместе с инженерами Ньюкомб Фармацефтикалс, помогая последним в изготовлении различных неортодоксальных эликсиров. Естественно, если предприятие Ньюкомба будет успешным, оно, вне всякого сомнения, привлечет к себе внимание Соломона Тайера. У Тайера свои планы на Мемфис (о них будет рассказано немного ниже), и он не потерпит, чтобы в городе присутствовала компания, занимающаяся выпуском медицинских товаров.

ОБМУНДИРОВАНИЕ ОГИЛВИ

Огилви продает большую часть ружейных систем и предметов, описанных в базовой книге правил. Однако, если герои хотят купить нечто необычные, Огилви с радостью покажет им свою коллекцию технических раритетов.

В любое время, в распоряжении Огилви имеется не менее 2d6 безумных устройств, большая часть из которых имеет прикладное значение (к примеру, у Огилви может быть легко обнаружен детектор призрачной скалы, или определитель расположения гигантских червей). Однажды у него был даже водолазный костюм, который был куплен за непомерные деньги компанией, выгребавшей ил в дельте реки.

Иногда, в лавке Огилви встречается высокотехническое оружие или комплекты пуленепробиваемой брони и лишь в очень редких случаях, у него встречаются алхимические декокты. Огилви считается их крайне опасными и старается избавляться от них при первой же возможности.

Кроме того, посетители магазина никогда не смогут приобрести у Огилви военное обмундирование и военные образцы оружия – такие как пушка гатлинга или паромет. Вдобавок к этому, цены на безумные устройства у Огилви на 10% выше их стандартного значения, указанного в каталоге Смита и Робардса.

ГОРОД ТЕНТОВ

Большая часть обитателей этого места, состоит из переселенцев,двигающихся на запад с Восточного Побережья. Люди эти имеют немного денег и готовы расстаться с ними в обмен на местные услуги и товары (маршал должен помнить, что цены в городе Тентов на 25% процентов выше стандартного значения).

КОРАБЕЛЬНАЯ КОМПАНИЯ ТАЙЕРА

Эта контора, расположенная в небольшом строении, доставляет жителям Мемфиса огромное количество проблем. Именно отсюда Соломон Тайер (которого в

действительности зовут Эрнстом Бироном), распространяет по городу чуму и другие отвратительные болезни. Дополнительную информацию о Бироне вы можете найти на следующих страницах данного руководства. Бочки, которые можно увидеть поблизости от офиса кампании, как правило, содержат в себе штаммы ужасающих заболеваний. Если герои сумеют навести на эти хранилища людей из МНС, то персонажи получают весьма внушительную награду.

В большинстве случаев Бирон ставит свои эксперименты на тех бедолагах, которые обитают в городе Тентов. Данное предприятие практически обречено на успех, поскольку в поселении частенько отмечается внушительная концентрация людей на ограниченной территории. Кроме того, зараза, выпущенная на свободу в городе Тентов, может распространиться при помощи путешественников и в другие города Таинственного Запада.

Дэниэл действительно прав в том, что искатели приключений могут легко получить работу, решив заняться охраной грузов и кораблей, принадлежащих Тайеру. Плата за услуги составляет 1\$ в день, причем в эту сумму не входят траты на боеприпасы. Мина Девлин считает, что Тайер так настойчиво продвигает свои транспортные услуги, потому что сумел заключить взаимовыгодное соглашение с бароном Ле Лакруа. Пытаясь разрушить опасные союз, Мина советует речным пиратам при любой подвернувшейся возможности атаковать суда Тайера. Если пираты оказываются не у дел, Мина старается совершать диверсии, пользуясь услугами собственных последователей.

САЛУН «ВИСКИ ШЭТ»

Оуэн Росс достаточно хорошо информирован о событиях, происходящих поблизости от Реки Крови, потому что он лучший поставщик информации в Мемфисе, работающий на Лысого Пита. Поскольку «Виски Шэт» популярен среди моряков, Росс имеет доступ к информации о кораблях и их грузах.

ОУЭН РОСС

Физические характеристики: D:2d6, N:2d6, S:2d6, Q:2d6, V:2d8

Бой: Рукопашный 2d6, Стрельба: Дробовик 2d6

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d6, M:3d8, Sm:1d8, Sp:2d6

Область знания: Мемфис 3d6, Убеждение 4d8, Тщательность исследования 5d8, Торговля: Бармен 4d6

Профили: Большие уши, Энергичный

Недостатки: Жадность

Передвижение: 6

Твердость в бою: 14

Экипировка: Дробовик (под барной стойкой)

Описание: Росс плешистый, красноволосый человек с выдающимся брюшком и двойным подбородком.

ПРОПАВШИЙ ПАРОХОД

Дэниэль прав в том, что капитан Мак Гуран был отличным моряком. Он знал реку настолько хорошо, что был осведомлен о существовании тайного протока, при помощи которого можно было сократить продолжительность плавания на несколько часов. К сожалению для Мак Гурана, во время последнего рейса, река внезапно изменила русло и «Деметра» села на мель, попав в плен мелкого, болотистого озерца.

С другой стороны, зная Мак Гурана, Дэниэль не сумел добыть информацию о том, что во время последнего рейса «Деметра» перевозила груз для барона Ле Лакруа, который состоял из 20-ти закрытых гробов. В гробах, естественно, находились носферату, при помощи которых барон хотел устроить в Мемфисе серьезные беспорядки. Вскоре после

того, как судно село на мель вампиры освободились и разделались с командой «Деметры». Выбравшись из недр корабельного трюма, вампиры атаковали находящийся поблизости городок и уничтожили практически всех его жителей. После этого, кровососы разделились на маленькие группы и рассеялись по земле Луизианы.

Сейчас, гнилой корпус «Деметры» стоит посреди болотистого рукава, скрытый от посторонних глаз. Тела погибших членов команды, в большинстве своем, находятся на речном дне. Однако, несколько мертвых моряков вернулись с того света и обратились.... Нет, вовсе не в вампиров, а в отвратительных живых мертвецов, известных под именем Блотов.

БЛОТЫ

Блоты – распухшие от воды живые мертвецы. Для того, чтобы превратиться в блота, покойник должен умереть в воде, вернуться к нечистой жизни в виде зомби и провести под поверхностью волн еще несколько месяцев. Естественно, вода так сильно проникает в плоть монстра, что его поверхности становятся тягучими словно желе, и издающими ужасающее зловоние.

Таким образом, описываемые чудовища раздуты, а их кожа невероятно бледна. Глаза тварь похожи на белый мрамор, испещренный многочисленными черными прожилками. В действительности внешний вид блотов столь отвратителен, что его не может передать ни один числовой показатель. Вдобавок к этому, мерзкие желеподобные тела чудовищ могут выдержать такой урон, от которого бы развалилась плоть любого другого мертвеца. Огнестрельное и проникающее оружие, наносит блотам только лишь половинный урон. Однако, дробовики, дробящее, режущее и рубящее оружие наносит полноценные повреждения.

Пролитый алкоголь действует на тела монстров, подобно концентрированной кислоте. Однако, для того, чтобы понять этот факт, персонаж должен совершить успешную проверку умения Медицина против сложности 7.

БЛОТ

Физические характеристики: D:1d4, N:2d8, S:3d8, Q:2d10, V:2d8

Бой: Ближний 4d8, Плавание 5d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:1d6, Sm:1d6, Sp:1d4

Передвижение: 8 (Суша) / 6 (Вода)

Размер: 7

Страх: 11

Специальные способности:

Урон: Укус (STR)

Зловоние: Любой человек, оказавший в радиусе 10-ти футов от Блота должен совершить успешный бросок на Энергичность против сложности 7, или согнуться в рвотном позыве. Кроме того, персонаж, проваливший проверку, теряет 1d6 пунктов твердости в бою и получает штраф -2 на все броски во время текущего столкновения. Персонаж совершает подобный бросок один раз за столкновение с блотом.

Соппротивление урону: Пули и проникающее оружие наносят блоту лишь половинные повреждения, из-за особенностей его резиноподобной плоти.

Мертвый.

Уязвимости: Блоты не переносят алкоголь, который наносит им при касании 2d10 пунктов урона. С каждым следующим оборотом урон, наносимый алкоголем монстру, понижается на 1 кубик до величины 2d4.

ВИКСБУРГ, МИССИСИПИ

Уровень Страх 5

От Вискбурга не осталось практически ничего, кроме руин обвалившихся домов. Солдаты и беглецы забрали с собой все ценное, что можно было вынести во время отступления. За последние годы ситуация, сложившаяся вокруг Вискбурга прогрессировала от плохой, до катастрофической.

В наше время в Вискбурге происходит множество странных и пугающих вещей. В руинах развалившихся домов прячутся бандиты и беглецы от закона, которые столь запуганы, что не могут объединиться в банды. Небольшое количество прежних городских жителей поселились в лачугах, находящихся у края города, поблизости от реки.

ТУННЕЛИ

Под улицами Вискбурга проложена запутанная система подземных туннелей, которые соединяют друг с другом бункеры и артиллерийские склады. Поскольку туннели были вырыты вручную, они оказались такими узкими, что способны вызвать приступы клаустрофобии даже у тех шахтеров, что профессионально занимаются добычей призрачной скалы.

Как уже писалось ранее, туннели овеяны целым сонмом страшных историй, из-за которых люди обходят руины разрушенного города. К сожалению, жуткие рассказы несут в себе часть правды, ибо в глубине подземных коммуникаций затаилось страшное зло.

МАЛСКИННЕРЫ

Малскиннеры – это реанимированные останки ослов и других домашних животных, съеденных жителями Вискбурга во время осады и после нее, когда поселение оказалось поражено смертоносной болезнью. Малскиннеры, по большей части, похожи на обычных мулов, но походка тварей столь необычна, что практически каждый человек может уверенно сказать, что перед ним мертвая тварь. С торса тварей свисают гроздьи гнилых мышц и вывалившихся наружу внутренних органов, а глаза чудовищ светятся, словно два красных огня. Вдобавок к этому, ноги тварей кончаются не копытами, а ужасающими костяными иглами, которые малскиннеры используют для поимки добычи.

Максиннеры получили свое имя из-за отталкивающего внешнего вида. Обычно, описываемые твари ведут одинокое существование в туннелях под руинами города, но иногда собираются в небольшие группы для того, чтобы охотиться на одиноких путников.

МАЛСКИННЕР

Физические характеристики: D:3d10, N:2d8, S:2d8, Q:2d12, V:2d10

Бой: Костяной нож 5d8, Передвижение украдкой 3d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d4, M:3d6, Sm:1d4, Sp:1d4

Область знания: Вискбург 3d4, Благоговейный страх 3d6, Поиск 3d8, Выслеживание 3d8.

Передвижение: 8

Размер: 10

Страх: 7

Специальные способности:

Урон: Костяной нож (STR+2d8)

Ночное видение: Малскиннеры видят в полной тьме также хорошо, как и при дневном свете.

Мертвый.

КРЫСОЛОВЫ

Крысоловы – восставшие из мертвых покойники, которые во время осады Вискбурга кормились крысами и мышами. Своим внешним видом они походят на тех несчастных бедняг, что до сих пор живут поблизости от города. Они грязны и одеты в длинные лохмотья, которые покрывают большую часть их тел. Последнее, особенно важно для

крысоловов, поскольку под их одеждами скрываются целые выводки крыс, давно съевших плоть покойников. Мерзкие серые морды с чрезвычайно длинными зубами регулярно высовываются через ребра крысоловов для того, чтобы тут же юркнуть обратно. Описываемые твари стараются подойти как можно ближе к жертве, для того, чтобы подтянуть цель атаки к себе и накормить ту орду крыс, что поселилась в плоти чудовища. Несмотря на то, что крысоловы не могут говорить, многие люди с готовностью принимают их за обыкновенных бродяг. Подобно малскиннерам, крысоловы живут в военных туннелях Висксбурга, но частенько вылезают из них для того, чтобы принять участие в жуткой охоте на человека. Как правило, крысоловы собираются в группы по 2d6 особей и атакуют отряды, состоящие из меньшего или равного количества человек.

В том случае, если крысолов подвергается атаке более мощного противника, он пытается скрыться в туннельной системе, и оторваться от антагониста, пользуясь отличным знанием родной среды обитания. Стоит отметить, что малскиннеры и крысоловы терпеть не могут друг друга и в случае удачного стечения обстоятельств с готовностью вышибают друг другу остатки мозгов.

КРЫСОЛОВ

Физические характеристики: D:2d8, N:2d10, S:2d8, Q:4d6, V:2d8

Уклонение 4d10, Бой: Пожирание крысами 4d10, Стрельба: Пистолет, Ружье 2d8, Передвижение украдкой 4d10, Плавание 4d10.

Умственные характеристики: C:3d6, K:3d4, M:2d4, Sm:2d4, Sp:1d4

Область знания: Висксбург 4d4, Поиск 3d6, Поиск в спешке 5d4.

Передвижение: 8

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Крысиная броня: -6. Крысы обитающие в теле чудовища дают ему дополнительную защиту, сходную с легкой броней.

Пожирание крысами: Крысолов применяет противоположный со своей жертвой, бросок на умение Бой: Пожирание крысами, для того, чтобы подтащить противника вплотную к своему телу. Если жертва проигрывает бросок, то она немедленно получает 8d4 пунктов урона, которые продолжают наноситься до тех пор, пока несчастное существо не освободиться от хватки, путем победы в противоположном броске на вышеозначенное умение. Поскольку твари кусают у жертвы сразу несколько частей тела одновременно, их укусы можно сравнить (по некоторым показателям), с последствиями слабого взрыва.

Ночное видение: Крысоловы видят в полной тьме также хорошо, как и при дневном свете.

Мертвый.

ОПУСТОШИТЕЛЬНАЯ БОЛЕЗНЬ

Вэйстинг – или опустошительная болезнь – это ужасающее распространение Рекконеров, которые хотят уничтожить популяцию Великой реки, голодом, различными страхами и смертоносными болезнями. Персонаж, оказавшийся в месте, где некогда была эпидемия Вэйстинга, должен совершить обязательный бросок на Энергичность против сложности 7. Если проверка оказывается удачной, то герой получает иммунитет к заразе. В противном случае, маршал совершает еще один бросок специально для того, чтобы игрок понервничал.

Человек, заразившийся вэйстингом, начинает испытывать сильнейшую боль в животе, теряет 1 кубик в каждой своей характеристике и вдобавок к этому, каждые семь дней теряет 1d4 пунктов Стойкости в бою. Стоит отметить, что показатель Стойкости в бою не может быть излечен до тех пор, пока персонажа полностью не избавить от болезни. Если показатель характеристики становится равен 0d4, герой не может инициировать

броски на данную характеристику, а также броски на связанные с ней способности. При этом, если порогового значения достигает все физические характеристики, то жертва болезни немедленно умирает. Если же нулевого значения достигают все ментальные характеристики и показатель Твердости в бою, то зараженный впадает в кому.

Единственный способ излечения от Вэйстинга заключается в том, что персонаж должен совершить успешную проверку Энергичности против сложности 9. При этом, болезнь окончательно отступает только тогда, когда персонаж совершает две успешные проверки на вышеозначенную характеристику. Выздоровление сопровождается еженедельным восстановлением +1 кубика на каждую характеристику и повышением показателя твердости в бою на 1d4 пункта. Восстановление здоровья прекращается, когда характеристики героя принимают изначальное значение.

ХЭВЕН

Мало кто знает, но ни один обитатель Хэвена не покинул лечебницу выздоровевшим. Врачи Тайера, конечно же объясняют подобное явление объективными причинами, поскольку в большинстве случаев, больные попадают к ним в таком состоянии, когда полное излечение невозможно. За последние годы лечебницы получила такие хорошие отзывы, что репутация ее оказалась вне подозрений. Вполне возможно, что ее услугами могут решить воспользоваться персонажи, обладающие недостатком *Болезненность*.

Как мы уже писали ранее, под псевдонимом Тайлера скрывается Эрнст Бирон, деятельно, совершенно не заинтересованный в лечении несчастных больных. Бирон использует лечебницу в качестве полигона для испытания новых, ужасных болезней, которые он решил выпустить на территорию Восточного побережья. Стоит отметить, что работники «больницы» достаточно осведомлены о чаяниях своего хозяина, хотя и не догадываются о его настоящем имени.

Несмотря на все старания, исследователи Бирона так и не смогли создать в своих лабораториях штамм Вэйстинга. Однако, древний волшебник не унывает. После успешного завершения пятилетнего цикла работы над холерой, он уверовал в то, что его разум может постичь все.

СУЛТАНША

Несмотря на общепринятое мнение, Агентство не виновато в ужасной катастрофе «Султанши». Корабль был перегружен сверх всякой меры, но даже это не стало истинной причиной аварии. «Султанша» погибла, поскольку ее паровая машина оказалась инфицирована гремлинами. Стая, состоящая из 15 подобных тварей, пробралась на судно практически сразу же после его постройки. Возможно, лишь благодаря умениям рулевого, судно вообще спустилось на воду и смогло отправиться в плавание.

К текущему моменту времени все гремлины обитают на дне, в обломках парового корабля. Любое судно, прошедшее над руинами «Султанши» имеет отличные шансы взять на борт целый отряд мелких вредителей, которые уже заскучали от бездействия. Когда какой-нибудь корабль проходит над местом знаменитой аварии, маршал должен вытянуть карту из колоды. Если картой оказался Джокер, то одна из тварей с улюлюканьем перебираются в свой новый дом. Впрочем, мастер может ускорить процесс и переселить сразу же нескольких гремлинов.

НАЧЕЗ, МИССИСИПИ

Начез на Холме – тихий и приятный город, имеющий Уровень Страха равный 1. Поскольку в Начезе под Холлом царит произвол и насилие, Уровень Страха данной части города оказывается равен 2.

ПРОПАВШИЕ ДЕТИ

Детей, для своих ужасных церемоний ворует Деннис Торнсбури (о нем ты сможешь прочитать в секции, описывающей Лонгвуд).

КРЮК МЕРТВЕЦА

Уровень Страх 3

Крюк мертвеца не заселен ужасными духами мертвых. Ужасающие завывания Дэниэль слышал лишь благодаря ветру, который свистел в горлышке ликерной бутылки, которую сам Дэниэль купал в реке.

Несмотря на то, что поблизости от Крюка Мертвеца нет призраков, данный регион Миссисипи пользуется столь дурной славой, что каждый, проплывший поблизости от него утопленник тянет две дополнительные карты на то, чтобы возвратиться к жизни в обличье Проклятого. Стоит отметить, что природа отмели дает подобным «возвращенцам» модификатор -5, накладываемый на изначальную проверку доминанции Маниту.

ЭМЕРАЛЬДОВЫЙ КУРГАН

На Эмеральдовом кургане не творится ничего сверхъестественного. Костры разжигают любопытные мальчишки, которые каждую ночь развлекаются в этих местах, рассказывая друг другу истории о призраках. Ребята настолько запугали друг друга, что в случае малейшего шороха, донесшегося со стороны соседнего леса, они немедленно тушат огонь и сломя голову бегут от останков кострища.

Поскольку наши маленькие герои живут на Таинственном Западе, им лучшего всего не болтать по ночам о приведениях и других жутких существах. Весьма вероятно, что эти кошмарные образы могут материализоваться в случае возникновения непредвиденных обстоятельств. Подобная история приключилась, к примеру, в здании Испанского Гарнизона, о котором будет рассказано на следующих страницах книги.

ЛОНГВУД

Лонгвуд, как и другие известные места великой реки, не поражен злом призрачных мертвецов. В действительности, во всем виноват Деннис Торнсбури. Никто в городе не знает о том, что Деннис прямой потомок коренных индейцев Начеза, и разум его давно оказался в пропасти именуемой безумием. Торнсбури верит, что он был избран стать мстителем, который совершит праведное возмездие во имя своего народа.

Деннис практикует древние обряды поклонения солнцу, которые были распространены среди его предков. Впрочем, в варианте Торнсбури эти обряды заметно изменились и стали воистину греховным делом. Для того, чтобы задобрить солнце Деннис приносит в жертву похищенных детей. Именно зловещие ритуалы безумца являются причиной зловещих звуков и странных огней, регулярно возникающих среди курганов и холмов Начеза.

Торнсбури тщательно скрывает свои истинные цели и намерения. Для того, чтобы люди не обращали на него особого внимания, Деннис стал дипломированным юристом и открыл частную практику в Начезе. Репутация добропорядочного служителя закона и слава военного героя Конфедерации спасают Торнсбури от обвинения. Вряд ли кто среди жителей города поверит, что этот человек является безумным фанатиком и черным культистом.

На данный момент времени у Денниса нет «глобального плана мщения». Пока, бывший герой войны приносит в жертву малых детей и наращивает свое темное могущество. Если на Торнсбури найдет озарение, то, скорее всего, он попытается воплотить в жизнь свою месть. Однако нам не легко догадаться, что этот безумный культист захочет вытворить в конечном итоге.

ДЕННИС ТОРНСБУРИ

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d6, Q:2d6, V:2d8

Бой: Сабля 4d8, Стрельба: Пистолет 3d6, Передвижение украдкой 5d8

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d8, M:2d6, Sm:4d8, Sp:3d10

Академическое знание: История, Оккультизм 3d8, Вера: Черная магия: 4d10, Профессия: Юрист 5d8

Профили: Арканное знание, Черная магия, Высокопоставленный друг (Местные судьи) 3

Недостатки: Верность, Мстительный

Передвижение: 8

Твердость в бою: 18

Черная магия: Bolts о Doom 3 (Черное пламя), Cloak О' Evil 2 (Искажение горячего воздуха), Spook 2 (Глаза горят черным пламенем).

Экипировка: Кавалерийская сабля, .44 армейский револьвер

Описание: Торнсбури 40-ка летний статный мужчина, борода которого припорошена сединой. По старой армейской привычке двигается Торнсбури стремительно и говорит громко.

УГОЛЬНЫЙ ДВОР О'НИЛ и КОМПАНИЯ

Как писал Даниэль на страницах своего труда – уголь самое популярное топливо на пароходах. Угольный двор О'Нила продает 50 фунтов угля за 5 долларов, тогда как фунт очищенной Призрачной скалы стоит уже 150 долларов. Необработанная Призрачная Скала стоит 115\$ за фунт.

Стоит отметить, что предприятие о О'Нила не имеет больших запасов призрачной скалы, даже несмотря на повышенную популярность топлива. Риск кражи драгоценного минерала достаточно велик и О'Нил предпочитает перебиваться углем. Обычно угольный двор О'Нила располагает 2d6 фунтами обработанной призрачной скалы и в двое меньшим запасом призрачного сырья. Минерал храниться в закрытом сейфе, в офисе владельца компании.

БАТОН РУЖ, ЛУИЗИАНА**КРАСНЫЙ ШЕСТ**

Красный шест не связан с таинственными исчезновениями людей и появляющаяся на ней кровь не имеет никакого отношения к сверхъестественным явлениям (дополнительная информация об исчезновениях может быть найдена в нижеследующем разделе «Человек в капюшоне»).

Виктор Альфанд – служащий местного банка и большой любитель всего оккультного является главным апологетом окрашивания шеста. Он считает, что кровь, нанесенная на деревянную палку способна открыть таинственные врата, ведущие в иной мир. Для того, чтобы портал открылся, Виктор регулярно таскает с бойни кровь и время от времени красит ею шест. Поскольку Альфанд действует крайне осторожно, его секрет до сих пор не раскрыт.

Красный шест действительно может открыть врата в Охотничью землю. Однако, инициация подобного процесса требует окрашивания шеста свежей кровью в ночь новой луны. Виктор же считает наоборот, что портал откроется лишь в ночь полнолуния.

ВИКТОР АЛЬФАНД

Физические характеристики: D:3d6, N:2d6, S:2d6, Q:2d6, V:2d6

Бой: Нож 2d6, Передвижение украдкой 5d6

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d8, M:2d4, Sm:2d8, Sp:3d10

Академическое знание: Оккультизм 3d6, Область знания: Батон Руж 4d6, Профессия: Бухгалтер 4d6

Профили: Нет

Недостатки: Плохое зрение (Очки), Чрезмерное любопытство, Хвостун

Передвижение: 6

Твердость в бою: 16

Экипировка: Ведро свиной крови, кисточка и кипа плохо переведенных статей по оккультизму.

Описание: Альфанд полный человек 50-ти лет. У него имеются серые усы и бакенбарды. Он носит маленькие очки и у него есть косоглазие.

ЧЕЛОВЕК В КАПЮШОНЕ

Виновником, совершаемых в Батон Руж убийств является маньяк, который частенько посещает данную область Луизианы. Самое ужасное, что этот тип еще и является темпестом (см. приложение Путь Картежника)... Проклятым темпестом...

Безумца зовут Виллард Кейдж и он знает многое о темной стороне арканного искусства. Еще в молодые годы он начал практиковать заклинание *shadow walk*. Благодаря своему мизантропному отношению к жизни и безумному поведению, Кейдж не может жить долго среди людей и предпочитает обитать в трюмах и каютах кораблей. Когда судно, на котором перемещается маньяк, останавливается в каком-нибудь порту, Кейдж сходит с него на землю и начинает развлекаться своим любимым способом: пытая и убивая невинных людей.

Несколько месяцев назад Кейджа поймали на месте преступления в маленьком городке Порт Хадсон. Группа храбрых жителей выследила маньяка во время кровавой расправы и сумела захватить его в плен, окровавленного с головы до ног. Быстрый, но справедливый суд закончился для безумца повешением на центральной городской площади. Однако, Кейдж не долго прохлаждался на дереве. Вернувшись к нечистой жизни спустя два дня после свершения казни, Виллард выбрался из могилы и отправился в долгий путь сумасшедшего. Впрочем, Кейдж не долго управлял своим телом и вскоре злобный Маниту, вооружившись безумием, и умениями маньяка захватил доминирование над разлагающейся плотью. Начав свой кровавый поход в Батон Руж, Кейдж направился по Речной Дороге до Нового Орлеана. Сейчас он пробирается через болота и байю, занимаясь убийствами на уединенных плантациях, огромное количество которых расположено в этой части Великой Реки.

Жертвы маньяка, счастливо вырвавшиеся из рук убийцы, называют психа не иначе, как «Человек в капюшоне». До сих пор никто не видел лица Кейджа, поскольку на голове покойника до сих пор находится мешок, в котором его повесили на дереве (конечно, для глаз в мешке были предварительно вырезаны дырки, иначе Виллард просто не смог бы ходить).

ВИЛЛАРД КЕЙДЖ

Физические характеристики: D:3d6, N:2d8, S:2d12, Q:2d8, V:2d6

Бой: Топор, Рукопашный, Нож 4d8, Взлом 2d6, Передвижение украдкой 5d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d6, M:1d8, Sm:2d10, Sp:2d4

Профили: Нет

Недостатки: Жажда крови, Угрюмый слуга смерти 5, Безумие, Обиженный на мир, Отморозок 5, Мстительный.

Передвижение: 8

Твердость в бою: --

Специальные способности:

Проклятый.

Темпест. Кейдж использует свои арканские умения только в особых ситуациях – во время побега или для неожиданного нападения на жертву. Кейдж имеет одну маршальскую

метку судьбы и три своих, которые понадобятся ему для активации оккультных способностей.

Ужас: 7

Экипировка: Большой нож, Топор и различные острые объекты, которые можно держать в руке.

Описание: Виллард белый человек среднего роста и телосложения. До самого последнего времени ни один живой человек не видел лица маньяка.

ПЛАНТАЦИИ НА РЕЧНОЙ ДОРОГЕ

Путешествия по речной дороге можно считать безопасными, если вы не встретитесь с Виллардом Кейджем или не ползете изучать заброшенные плантации, в которых часто скрываются различные отморозки, культисты и последователи темных направлений вудуистского знания. Абсолютная уединенность заброшенных маноров, делает подобные локации удобным домом для тех людей, что не ладят с законом.

ОДЕРЖИМЫЙ ПРИТОК

В отличие от многих ужасов Таинственного Запада, кошмар Одержимого притока не имеет ни малейшего отношения к Рекконерам. Около 1800 года рядом с Батон Руж упал метеорит, который принес с собой странную внеземную форму жизни, чем-то схожую с вирусом. Не встретив естественных врагов, чужеродная сущность стала с большой скоростью разрастаться в своем новом доме.

Поскольку небесный камень достаточно далеко углубился в мягкую землю Байю, чужеродный организм довольно быстро очутился в воде и вскоре получил ограниченный контроль над большим количеством прибрежных растений, распространенных в данном регионе реки.

Естественно, обыкновенные деревья не могут двигаться, и страшные рассказы, связанные с данным участком Миссисипи вызваны активностью зловещего вируса. Кроме того, обитающие около притока светлячки очень часто одновременно пульсируют своими огоньками, а мошкара, облюбовавшая байю, летает вокруг притока, складывая в воздухе сложные узоры.

Сложные формы жизни (животные и люди), также могут попасть под контроль враждебного организма, но в этом случае пришелец должен заменить нервную систему жертвы своей собственной нервной системой. Данный процесс длится целый день, в течение которого существо работает над жертвой, которую предварительно требуется заменить в глубины притока. Преобразование нервной системы завершается смертью пойманного существа.

Стоит отметить, что убитое существо возвращается к жизни в виде живого мертвеца. С точки зрения игровой механики, подобные твари считаются мертвыми (они не имеют показателя стойкости, их нельзя парализовать и так далее). При этом, чудеса клириков, оказывающие воздействия на обычных мертвецов бесполезны против порождений нечеловеческого разума. Как и обыкновенные ходячие мертвецы, измененные инопланетным вирусом покойники, прекращают свое существование после того, как их мозг оказывается уничтожен.

ЧУЖОЙ

Инопланетная тварь представляет собой биомассу (2 фута в диаметре), состоящую из огромного количества липких усиков. Создание сидит внутри обломков метеорита, находящихся на глубине 4 футов от поверхности земли. Смерть чужого приведет к тому, что примитивные формы жизни избавятся от его контроля, тогда как высокоорганизованные жертвы впадут в необычную форму комы.

Физические характеристики: D:3d10, N:2d10, S:2d8, Q:2d4, V:2d6

Бой: Ближний 4d10.

Умственные характеристики: C:3d12, K:2d8, M:2d4, Sm:3d10, Sp:4d8

Передвижение: 0

Размер: 4

Страх: 9

Специальные способности:

Урон: Удар усиками (STR + 1d4 + парализующий яд)

Парализующий яд: Усики монстра продуцируют токсин, парализующий большую часть земных созданий. Любое существо, угодившее под удар усиков должно совершить бросок на Энергичность против сложности 7. В случае провала броска, создание парализует жертву на 1d4 минут.

Чужеродный контроль: Секреты чужого вырабатывают особый яд, который позволяет существу брать под свой контроль иные формы жизни. Для того, чтобы взять под контроль какое-либо создание чужой должен выиграть подъем на проверку характеристики Дух, которая принадлежит жертве. Если жертва глотает яд, бросок совершается немедленно. Яд проникает в тело жертвы и через касание. Однако при этом он распространяется по организму в течение целого дня.

КАДЖУНЫ

Любой персонаж, обладающий умением *Язык: Французский* может поговорить с каджуном. Однако, поскольку каджунский диалект имеет некоторые отличия, герой не знающий их должен совершать бросок на понимание со штрафом -2. Известно, что каджуны служат проводниками у барона Ле Лакруа в обмен на помощь, которую оказывает железнодорожный магнат в очистке болот от ужасающих пауков. Естественно, барон банально использует описываемых ребят. Детали этого темного дела ты можешь прочитать в следующем абзаце.

ТИПИЧНЫЙ КАДЖУН

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d6, Q:2d8, V:2d8

Управление транспортным средством: Лодка 3d8, Бой: Рукопашный, Нож 4d8, Стрельба:

Ружье, Пистолет, Дробовик 3d6, Плавание 3d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:1d6

Область знания: Местные байю 3d6

Профили: Обескровленный 2

Недостатки: Обиженный на мир, Отморозок 3

Передвижение: 8

Твердость в бою: --

Экипировка: Огнестрельное оружие, 25 патронов к нему, бутылка дешевого виски

СМЕРТОНОСНЫЕ ПАУКИ

Тебе не кажется странным, что каджуны пытаются бороться с напастью, лекарство от которой, по странной случайности, оказалось только у барона Ле Лакруа? В действительности, ответ на данный вопрос очень просто. Боевики Байю Вермеллион лично заразили болота Миссисипи этой напастью.

Барон привез несколько смертоносных пауков с Гаити и выпустил их в байю для того, чтобы согнать каджунов с насиженных мест. Однако, Ле Лакруа выбрал для своего темного дела не особо удачный момент. Пронесшийся над Луизианой ураган уничтожил часть паучьей популяции и серьезно замедлил распространение оставшихся тварей. К тому времени, когда бестии расплодились в приличных масштабах, пути Барона проходили через границу Техаса.

Впрочем, хитрый барон решил использовать сложившуюся ситуацию в своих целях. «Очищая» болота от тварей, Ле Лакруа принуждает каджунов участвовать в своих темных делишках. Кстати говоря, коль уж разговор зашел о зачистках, хочется отметить, что энфорсеры барона не столько уничтожают пауков, сколько распространяют по байю маленькие яйца мерзких тварей.

Люди Ле Лакруа не страдают от случайных укусов пауков, потому что для описываемых операций используются ходячие покойники. Укус маленькой твари не оказывает эффекта на мертвецов и других обитателей Бут Хилла. Естественно, зная о католическом благочестии каджунов, барон пытается скрыть от локального населения правду о своих ужасающих спасателях. Если тайное станет явным, то каджуны очень быстро выйдут из-под контроля барона Ле Лакруа.

СМЕРТОНОСНЫЙ ПАУК

Физические характеристики: D:1d4, N:2d8, S:1d4-2, Q:2d10, V:1d4

Бой: Ближний 1d8

Умственные характеристики: C:1d4, K:1d4, M:1d4, Sm:1d4, Sp:1d4

Размер: 8

Передвижение: 1

Страх: 5

Специальные способности:

Урон: Укус (STR)

Яд: Жертвы паучьего яда становятся злыми, как черти, но при этом, отравы не может привести к гибели жертвы. Любой персонаж, укушенный пауком, немедленно теряет 1d4 пункта твердости в бою, и столько же за каждый следующий день. После того, как показатель твердости оказывается равен 0, человек слабеет настолько, что не может ходить. 1d6 дней спустя лихорадка возвращается и отнимает оставшиеся силы. В конце болезни происходит быстрое восстановление сил. Еще 2d10 дней спустя жертва укуса впадает в состояние бешеной ярости, которое продолжается 2d10 дней. Заболевший может преодолеть лихорадку силами собственного организма, если успешно совершит два последовательных броска на Дух против сложности 11. Провал одного из бросков означает, что больной впадает в безумную ярость на все время заболевания. В течение этого времени, жертва укуса игнорирует 2 уровня модификатора ран.

ЗАБОЛОЧЕННЫЙ БЕРЕГА

ОБИТАТЕЛИ БОЛОТ

Аллигаторы стараются держаться подальше от вод, активно осваиваемых людьми. Несмотря на то, что эти создания практически никогда целенаправленно не охотятся на людей, они представляют немалую угрозу для тех, кто решил поплавать в отдаленных участках Миссисипи.

МИССИСИПСКИЙ АЛЛИГАТОР

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:3d10, Q:3d8, V:2d10

Бой: Ближний 3d8, Передвижение украдкой 2d8

Умственные характеристики: C:1d4, K:2d4, M:2d6, Sm:2d4, Sp:1d6

Размер: 7

Передвижение: 8 (по суше) / 12 (в воде)

Страх: 5

Специальные способности:

Легкая броня: -4

Урон: Укус (STR+1d6). Когда аллигатор хватает жертву, он уже не дает ей шанса удрать. Жертва укуса должна совершить проверку Силы, против силы удерживающего монстра. В случае провала броска, крокодил наносит урон за каждое совершенное действие.

Удар хвостом: Любой персонаж, попавший под удар крокодильего хвоста должен совершить противоположную проверку Силы, против одноименной характеристики монстра. Если аллигатор побеждает, персонаж оказывается сбит с ног и ему необходимо совершить проверку на оглушение. Для того, чтобы отойти от шока персонаж должен совершить бросок на Энергичность против сложности 5. Описываемым способом крокодил может атаковать только тех существ, которые рискнули подойти к нему сзади.

Грубая шкура: Аллигатор игнорирует 1 уровень модификатора ран.

СТАРЫЙ АЛ

Гигантский аллигатор действительно существует. Он охотится в самых нелюдимых уголках нижний Миссисипи, но при этом не обладает теми ментальными талантами, которые ему приписывают моряки. Конечно, один вид этого чудовища может запугать человека и навести его на самые мрачные раздумья. При таких гигантских размерах Ал практически лишен необходимости о чем-либо думать.

Длина Старого Ала равна 35-ти футам! К счастью, из-за своих чудовищных размеров Ал не слишком-то и ловок. Большую часть времени крокодил проводит в одиночестве, сидя в засаде в нижней части Великой реки. Старый Ал стремится избегать людей и тех местах, в которых люди наиболее активны. Однако, двуногие создания манят его своим вкусным мясом. По этой причине, Ал иногда выползает из засады и устраивает короткие набеги на цивилизованные берега и маленькие корабли.

Обратите внимание, что Ал не боится табака, как про то писал Дэниэл.

СТАРЫЙ АЛ

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:3d12+6, Q:3d8, V:2d12+2

Бой: Ближний 5d8, Передвижение укладкой 4d8

Умственные характеристики: C:4d8, K:2d4, M:2d10, Sm:4d4, Sp:1d10

Благоговейный страх: 5d10

Передвижение: 4 (по суше) / 8 (в воде)

Размер: 16 (35 футов в длину)

Страх: 7

Специальные способности:

Легкая броня: 2

Урон: Укус (STR+2d8). Когда Старый Ал хватает жертву, человек оказывается в серьезной беде. Жертва укуса должна совершить проверку Силы, против силы удерживающего монстра. В случае провала броска, крокодил утаскивает противника под воду и пожирает его.

Удар хвостом: Любой персонаж, попавший под удар крокодильего хвоста должен совершить противоположную проверку Силы, против одноименной характеристики монстра. Если аллигатор побеждает, персонаж оказывается отброшен в сторону на 2d6 фута и ему необходимо совершить проверку на оглушение. Для того, чтобы отойти от шока персонаж должен совершить бросок на Энергичность против сложности 7. Описываемым способом крокодил может атаковать только тех существ, которые рискнули подойти к нему сзади.

Грубая шкура: Аллигатор игнорирует 2 уровня модификатора ран и получает при этом бонус +2, ко всем броскам направленным на попытку оглушения.

ЯДОВИТЫЕ ЗМЕИ

Обитающие в болотах змеи могут доставить персонажам многочисленные неприятности. Все твари, представленные ниже, имеют одинаковую статистику, но при этом различаются благодаря врожденным способностям. Кроме того, их яд различен по силе и скорости воздействия.

МОКАСИНОВАЯ ЗМЕЯ

Мокасиновые змеи самые ядовитые рептилии описываемого региона, но это совсем не делает их симпатяшками. Эти мерзкие твари достаточно агрессивны и в отличие от гремучих змей, не предупреждают потенциального противника о возможной атаке. Поэтому, передвигаясь по влажным лесам Великой Реки, внимательно смотри себе под ноги.

Во время укуса мокасиновая змея вводит в тело жертвы опасный яд. В этот самый момент, атакованный герой должен совершить проверку на Энергичность против сложности 7. Если проверка успешна, то персонаж получает штраф -3 ко всем броскам, имеющим отношение к укушенной части тела, на следующие 1d6 дней. В случае провала броска, укушенная часть тела начинает болеть и ей невозможно шевелить в течение следующих 1d6 дней. Если в течение 10 минут после укуса, из тела жертвы не будет выведена отравленная кровь, и рядом с человеком не окажется медика, способного совершить успешную проверку умения Медицина против сложности 9, укушенный умрет спустя 1d4 дня.

КОРАЛЛОВАЯ ЗМЕЯ

Достаточно пугливая рептилия, которая по возможности избегает контактов с людьми. Надо быть самым настоящим увальнем, чтобы не заметить эту яркую тварь поблизости от себя и получить от нее смертоносный укус.

При укусе жертвы, коралловая змея впрыскивает в ее кровь разрушительный нейротоксин, который стремительно распространяется по всему телу. Сразу же после атаки твари, человек должен совершить бросок на Энергичность против сложности 9. Если проверка завершается успехом, персонаж начинает терять ежедневно 1d6 пунктов Стойкости. При этом, отрицательный эффект продолжается 1d4 дня. Когда яд покинет кровь, потерянные пункты Стойкости начнут медленно восстанавливаться. Если же Стойкость героя оказывается равна 0 (или принимает меньшее значение), то жертва змеиного укуса впадает в кому.

Если укушенный человек проваливает проверку на Энергичность, то он умирает спустя 1d10 часов, если кто-либо не излечит его, путем успешной проверки умения Медицина против сложности 9 (лечение должно быть произведено в течение 10 минут после укуса). Если во время проверки на Энергичность совершается критический промах, жертва укуса умирает немедленно.

ХЛОПКОРОТАЯ ЗМЕЯ

Эту тварь иногда именуют водяной мокасиновой змеей. Хлопкоротые твари проводят большую часть своей жизни в воде. Они очень хорошо плавают и имеют показатель передвижения равный 6. Сразу же после укуса твари, человек должен совершить бросок на Энергичность против сложности 7. В случае успеха проверки, укушенное место очень сильно болит в течение следующих 1d6 дней. Если же бросок завершается провалом, то конечность отнимается, и персонаж не может пользоваться ею в течение 1d4 дней. Если во время проверки на Энергичность совершается критический промах, жертва укуса умирает спустя 1d4 дня (для лечения укушенного требуется совершить успешную проверку умения Медицина против сложности 9 в течение 10 минут после укуса).

Хлопкоротые змеи достаточно заметны, и на них достаточно сложно наступить. Встретив потенциального противника, описываемые рептилии не бегут и готовятся к нападению.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ

Физические характеристики: D:1d4, N:1d6, S:1d4, Q:4d12, V:2d4

Бой: Ближний 4d6, Передвижение украдкой 4d6

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d4, M:1d8, Sm:1d4, Sp:1d4

Передвижение: 6

Размер: 2

Страх: 3

Специальные способности:

Урон: Укус (STR + яд)

Яд: Любой успешный укус, отнимающий хотя бы один пункт стойкости, впрыскивает в жертву змеи порцию яда. Детальное описание змеиных атак, можно прочесть в вышеприведенных абзацах.

ПРОВОДНИК

Бернард Сулери, возможно, самый опытный проводник Великой Реки. Он живет рядом с рекой уже 40 лет и знает практически все ее тайные места и скрытые каналы. Бернард ревностный католик и любит вступать в религиозные дебаты с протестантами. Кроме того, Бернард суеверен и особенно сильно боится ночей Плохой Луны. Последний страх, впрочем, связан не столько с суеверием, сколько с тем, что Сулери является Лу-гару или вервольфом. Десять лет назад Сулери убил такую бестию, но был ранен ею и сам стал монстром. Каждое полнолуние, Бернард уходит в лес и приковывает себя цепями к дереву, для того, чтобы удержать то бешенство, которое управляет им в животной форме.

БЕРНАРД СУЛЕРИ

Физические характеристики: D:2d8, N:4d10, S:4d6, Q:4d8, V:4d8

Бой: Нож 3d10, Управление транспортным средством: Пирог 5d10, Стрельба: Ружье 4d8, Передвижение украдкой 5d10

Умственные характеристики: C:2d12, K:1d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:3d8

Академическое знание: Теология 2d6, Область знания: Байю 6d6, Вера: Католическая 4d6, Медицина: Общая 2d6, Выживание на природе 6d6, Выслеживание 5d12.

Профили: Энергичный, Чуткий сон, Чувство направления.

Недостатки: Самобичевание, Упрямый, Суеверный

Передвижение: 10

Твердость в бою:16

Специальные способности:

Мужество: 1

Лу-Гару: В ночь полной луны, Брайан превращается в оборотня. Находясь в форме зверя, Сулери сохраняет все свои знания о болотах, вследствие чего схватка с ним смертельно опасна.

Имущество: Баллард '72, 25 патронов к нему, охотничий нож, пирога.

Описание: Сулери подтянутый, высокий человек с красными волосами и пронзительными голубыми глазами.

ЛЕГЕНДЫ БОЛОТ**ПИРАТСКОЕ ЗОЛОТО**

История Гастона правдива. Он действительно нашел сокровище и вступил в открытую конфронтацию с его охранниками – тремя скелетальными пиратами и их призрачным капитаном. Гастон скрывает местоположение сокровища, поскольку боится, что после разглашения этой тайны мертвый капитан придет за ним. Естественно, Гастон пометил местоположение клада на карте, которую он хранит под половицами пола в своем доме.

Стоимость сокровища равна 60,000\$. Клад погребен на болотистом острове посреди байю, которое расположено в 10 милях к юго-востоку от Лэйк Веррет .

ЧЕРЕП И КОСТИ

Когда кто-нибудь подходит к сундуку, в котором лежит сокровище, скелеты пиратов немедленно пробуждаются и выползают из-под земли поблизости от вместилища драгоценностей. Пираты одеты в треуголки, костюмы 17-го века и вооружены катлассами.

МЕРТВЫЙ ПИРАТ

Физические характеристики: D:3d6, N:2d8, S:2d10, Q:3d6, V:4d6

Бой: Рукопашный, Катласс 3d8

Умственные характеристики: C:1d6, K:1d4, M:1d6, Sm:1d6, Sp:1d4

Передвижение: 8

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Урон: Катласс (STR+2d8, Бонус защиты+2).

Мертвый: Вдобавок ко всем способностям мертвецов, пираты практически не страдают от огнестрельного оружия. Пули наносят им всего четверть базового урона.

КАПИТАН

Если мертвые пираты найдут свой конец от руки искателей приключений, то жалкие людишки все равно не смогут завладеть сокровищами, ибо капитанов пиратов всегда начеку. Никто не сможет укрыться от его ужасного гнева.

Капитан пиратов выглядит, как призрачный разлагающийся труп, в волосах которого виднеются речные водоросли. Герои, взявшие сокровища, получают в награду уникальное призрачное проклятье, которое схоже с действием эффекта Одержимость (Темная). Если привидение появляется только лишь для того, чтобы запугать героев, маршал должен считать, что его показатель страха равен 11.

Если укравшие сокровища герои постараются избавиться от драгоценностей, то пират не перестанет преследовать их. Для того, чтобы ужасное преследование прекратилось, персонажи должны вернуть золото назад. Все до последней монеты!

КОШЕМАЛЬ

Легенда о кошемале содержит в себе крупицу правды. В действительности кошемаль – это разновидность злого болотного огня, который наслаждается болью своих жертв. Как правило, кошемаль держится на поверхности опасных болотных регионов, которые могут погубить неопытного человека.

Кошемаль никогда не атакуют своих жертв. Вместо этого, они заманивают их в опасный регион болота и ждут, когда несчастный последователь найдет свой конец в бездне топи. Для того, чтобы потенциальная жертва забыла об опасности, кошемаль отвлекают внимание живого существа загадочным мерцанием своего нематериального тела.

Описываемые злые огни являются порождениями мертвых детей, утопивших в болоте. По этой причине, кошемаль никогда не отходят более чем на одну милю от тела погибшего в трясине ребенка. Если кошемаль получают пять уровней урона, то они угасают, но появляются вновь на следующую ночь.

КОШЕМАЛЬ

Физические характеристики: D:3d6, N:4d12+4, S:3d6, Q:2d4, V:4d8

Уклонение 3d12+4

Умственные характеристики: C:3d4, K:2d6, M:2d6, Sm:4d8, Sp:2d10

Передвижение: 16 (парит)

Размер: 2

Страх: 5

Специальные способности:

Броня: 3 (только против физических атак)

Гипнотический контроль: Персонаж впервые увидевший кошемаль должен совершить проверку характеристику Дух против одноименной характеристики монстра. Если наблюдатель выигрывает бросок, то злой огонь попытается взять человека под контроль при следующей удобной возможности. В случае провала броска, кошемаль берет жертву под свой контроль и управляет ею в течение 10 следующих минут. Жертва, влекомая кошемалем передвигается с обычной скоростью и идет туда, куда ее ведет злой огонь, забыв о возможной опасности. При этом человек не может адекватно действовать и реагировать на сложившуюся ситуацию. Если другой член отряда хочет вернуть своего товарища в нормальное состояние, то он должен совершить проверку Лидерства против сложности 7. В случае успеха жертва злого огня может совершить дополнительную проверку на Дух со штрафом -2 на базовую сложность. В один момент времени кошемаль может контролировать только одного человека.

Иммунность: Кошемаль имунен к физическим атакам и удержанию. От других видов нападения он получает стандартный урон.

Жажда боли: Кошемаль потребляет эмоции боли, если утопающая жертва находит в 100 ярдах от злого огня. В тот момент, когда жертва монстра получает новый уровень модификатора ран, огонь восстанавливает 1 уровень раны себе. Маршал должен помнить, что уроны рассчитываются с учетом бонусом и штрафов. Когда кошемаль приобретает 10 уровней ран, он делится на два злых огня.

Уязвимости: Кошемаль немедленно погибает от электрической атаки, которая выбивает из него 5 уровней жизни в один момент времени. Также кошемаль можно убить, если над телом породившего его ребенка произвести ритуал *Экзорсизма*.

СКУНСОВИДНАЯ ОБЕЗЬЯНА

Создание, именуемое скунсовидной обезьяной, в действительности не имеет никакого отношения ни к вендигу, ни к саскватчам. В действительности, это призраки людей, некогда убитых на территории байю. Описываемые создания издают ужасающие запахи, ибо их тела давным-давно покрыты испанским мхом и другими представителями болотной флоры. По всей видимости, ужасающая вонь гнили и разложения является неотъемлемым признаком, по которому потенциальные жертвы могут отличить скунсовидную обезьяну от других смертоносных тварей.

Призраки мертвых бродят по болоту для того, чтобы найти виновников своей гибели, а потом уничтожить их. К несчастью для обычных путников, ходячие «цветы» не отличаются особыми дедуктивными способностями и принимают за убийц всех встреченных на дороге людей. Скунсовидная обезьяна может быть упокоена только в том случае, если ее физическое тело будет найдено в болоте и упокоено на обычном кладбище, с соблюдением всех необходимых церемоний.

СКУНСОВИДНАЯ ОБЕЗЬЯНА

Физические характеристики: D:1d6, N:3d6, S:2d6, Q:4d12, V:4d12

Бой: Рукопашный 4d6, Передвижение украдкой 4d6

Умственные характеристики: C:2d4, K:2d4, M:2d8, Sm:2d4, Sp:2d8

Передвижение: 6

Размер: 8

Страх: 11

Специальные способности:

Урон: Дубиноподобные конечности (STR + 1d8). Скунсовидные обезьяны причиняют жертве физический урон. За один оборот боя они наносят две атаки. Если при броске на

Бой, тварь совершает подъем, то она хватает свою жертву в объятия, подобно огромному медведю. Каждый следующий ход, пойманная жертва получает 2d12 пунктов урона. От сжатия с такой силой у человека могут сломаться кости и ребра. Жертва может ослабить хватку только в том, случае, если выиграет у твари противоположный бросок на характеристику Сила.

Иммунности: Мягкое растительное тело Скусовидной обезьяны очень тяжело уничтожить или повредить. Пули и дробь причиняют созданию только 1 пункт урона, и при этом тварь не теряет ни одного пункта своей Твердости в Бою. Огненные атаки нацеленные на обезьяну также малоэффективны, поскольку наносят созданию минимально возможный урон. Магические нападения наоборот чрезвычайно болезненны и действуют в полную мощь, если, конечно, также не базируются на огне.

Уязвимости: Скусовидная обезьяна может быть уничтожена копьем, сделанным из болотного каучукового дерева. Любой успешный удар, нанесенный по твари подобным оружием, приводит к немедленной гибели мерзкого существа.

ДЕЛЬТА РЕКИ

РЕЧНАЯ ОСПА

Оспа – это не болезнь. В действительности то, что убивает людей, является огромным роем смертоносных насекомых. Стаи москитов всегда были проблемой в дельте реки, но такие огромные конгломераты насекомых до сих пор не встречались рядом с морским побережьем. К счастью для жителей Нового Орлеана, стаи москитов никогда не покидают дельту, предпочитая действовать поблизости от побережья Мексиканского Залива.

Доктора, изучавшие трупы москитных жертв неправильно идентифицировали причину смерти, принимая множественные укусы за оспу. Неправильный диагноз очень часто ставился потому, что изучение трупа проводилось через несколько дней после смерти человека.

Во время атаки, москиты собираются в стаю, которая насчитывает до 10,000 особей. Такая орда атакует человека и досуха выпивает его кровь. Герои, решившие получить вознаграждение от Пайлот Таун Чаннел Компани, довольно быстро встретятся с серьезными трудностями. Вряд ли пара револьверов и десяток раскладов смогут покончить с ордами смертоносных насекомых!

НОВЫЙ ОРЛЕАН

РЕЗНЯ В ГОРОДЕ

3 июля 1863 года, военный комендант союза объявил все собрания городских жителей, кроме церковных месс, запрещенными незаконными собраниями. При этом, протестантски настроенный генерал Баттлер не обратил никакого внимания на культ Вуду, который в его глаза был самой обычной сектой. Вышеозначенный приказ, впоследствии, привел к разгрому федеральных сил и полному отступлению их из южной части Миссисипи.

Через несколько дней после издания указа барон Ле Лакруа собрал единомышленников и провел ряд могущественных ритуалов. Благодаря помощи самих Рекконеров, ужасающие обряды сработали даже лучше, чем мог предположить барон. Многие союзные солдаты в ту ночь проснулись от укусов змей и пауков, которые пожирали их гнилую плоть. К рассвету выжила лишь маленькая толика городского гарнизона, при этом, большая часть выживших бежала в болота.

Проснувшиеся горожане были запуганы случившемся, но решили не разбираться в деталях происшествия, которое было на руку им. Многие дома, где были расквартированы северные части, были полностью сожжены. Горожане молчали о резне, даже во время разговоров друг с другом. Только лишь во время исповеди некоторые из них произнесли слова правды.

Большая часть Нью Орлеанцев даже не подозревала о том, что истинным виновником бегства Северян стал сам барон Ле Лакруа. Те же кто знал, молчали язык за зубами, дабы не гневить барона и не найти себя в следующий раз на глубине шести футов под землей.

СУДЬБА ФЛОТИЛИИ

Корабли Союза не были остановлены ни минами, ни другими военными приспособлениями. Ле Лакруа также не приложил свою руку к уничтожению вышеозначенных судов. В действительности федеральные мониторы погибли из-за нападения огромных речных левиафанов, которые издавна рыскали у дна реки. Твари напали столь внезапно, что многие моряки исчезли под водой, прежде чем осознали, что из мрака Миссисипи протянулись многочисленные черные щупальца.

СОЛОМОН ТАЙЕР

Как мы уже говорили ранее, под именем Соломон Тайер скрывается известный оккультист и картежник Эрнест Бирон – давний недруг Эдмонда Хойла. Много лет назад Бирон взял себе псевдоним Соломон Тайер и стал творить темные дела, прикрываясь вывеской крупной судовладельческой компании.

Бирон буквально помешан на различных болезнях и, даже более того, любит модифицировать их при помощи различных арканских трюков. Именно он ответственен за несколько эпидемий чумы, которые прокатились в 19-ом веке по всей Европе. В Америку Бирон прибыл перед началом Гражданской войны. Многочисленные ужасные болезни, поразившие солдат противоборствующих армий, очень часто не вызваны естественными причинами, а являются прямым следствием злой воли Бирона.

Что касается Нового Орлеана, то Бирон посчитал это место лучшим регионом для изучения новых видов болезней. Набравшись печального опыта в Европе, Тайер решил не проводить эксперименты поблизости от своего жилища. Вместо этого он основал лабораторию Хэвен, которую успешно выдал за госпиталь. Именно здесь последователи Бирона создают новые, смертоносные болезни, которые в скором будущем поразят американский континент.

СТАТИСТИКА БИРОНА

Бирон потратил несколько столетий для того, чтобы стать признанным мастером черного волшебства. Это, в свою очередь, значит, что он обладает любой магией, которую маршал решит ему выдать. Подобно другим значимым персонажам Мертвых Земель Бирон не имеет собственной детализированной статистики, поскольку его уровень познания практически невозможно выразить в уровнях, свойственных рядовым стрелкам и картежникам.

При определенном желании Бирон может укокошить практически любого героя, вставшего у него на пути. Однако, Тайер не одобряет подобные методы противоборства. Бирон не станет встречаться с антагонистами лицом к лицу и вместо этого предпочтет расправиться с героями на расстоянии, не покидая привычных кулис.

ТАЙЕР и ЛЕ ЛАКРУА

В народе есть такая поговорка – Два сапога пара. Поскольку в Новом Орлеане обитают два крупных злодея, между ними может быть либо союз, либо тотальная война. В нашем случае злодеи заключили альянс. Никто не знает об истинных корнях этого союза, но Дэниэль прав и Тайер и Ле Лакруа действуют заодно.

Бирон знает о темном культе Ле Лакруа и о том, что на путях Байю Вермеллион работают мертвые рабочие. Ле Лакруа в свою очередь знает, что Тайер распространяет различные болезни, но при этом не догадывается об истинной личности Бирона. Бирон же считает, что Ле Лакруа начинаю маг, помешанный на финансовых махинациях. Несмотря на частичное знание о своем союзнике и Бирон и Ле Лакруа извлекают выгоду из союза, ибо

совместная транспортная сеть обеих компаний охватывает почти всю Конфедерацию. Естественно, Ле Лакруа попросил Бирона не распространять болезни в тех городах, через которые проходят его железнодорожные пути. Вдобавок к этому, барон послал в Великий Лабиринт нескольких своих мертвых миньонов, для того, чтобы они доставили Тайеру новые виды ужасающих болезней.

В каком-то смысле альянс между злодеями напоминает часовую бомбу, на таймере которой был запущен обратный отсчет. К текущему моменту времени, Бирон начал эксперименты над новыми штаммами вирусов, отдельные экземпляры которых должны воздействовать над мертвыми. Если колдуны Вуду узнают когда-нибудь о том, что подобные разрушительные болезни существуют, то союзу обязательно настанет конец. Барон, естественно, готов к подобному развитию событий и в случае необходимости он не задумываясь нанесет удар возмездия.

ДВОР

Бирон не работает в одиночестве, поскольку под его крылышком образовалось тайное общество, известное под именем Двор. С точки зрения непросвещенного человека Двор является обычной тайной структурой, которая помогает начинающим хакстерам и собирает информацию об арканских явлениях. В действительности Двор – это уши и глаза Бирона, которые действуют на всей территории Таинственного Запада. Вне всякого сомнения, большинство членов Круга не знают, на кого в действительности работает их организация. Некоторые из членов Круга считают, что они ведут борьбу против Рекконеров, тогда как другие верят в то, что Круг защищает хакстеров от Агенства и других потенциально опасных структур и тайных обществ.

В свою очередь, Бирон использует Двор для того, чтобы следить за делами обеих правительств, а также наблюдать за деятельностью Техасских Рейнджеров и Агентов Пинкертона. Иногда, Тайер при помощи Двора пытается убрать со своей дороги тех правительственных агентов, которые могут оказать ему серьезное противодействие. По всей видимости, только самые высокопоставленные члены Двора знают о том, кто является их истинным повелителем (при этом, Бирон умудряется скрывать от других людей свое изначальное имя).

Главной оперативной базой Двора считается Новый Орлеан, тогда как штаб-квартирой общества является пароход «Нью Дайнасти». Поскольку Бирон внимательно наблюдает за сильными хакстерами приходящими в город, нет ничего удивительного в том, что к героям арканистам могут нагрянуть рекрутеры Тайреа.

Более детальная информация о Дворе может быть найдена на страницах приложения *Путь Картежника*.

БАРОН ЛЕ ЛАКРУА

Дэмыеновская писулька о прошлом Ле Лакруа является чистейшим вымыслом. Барон не имеет аристократического титула, а его уникальное имя и богатства являются наследством, полученным от матери.

Ле Лакруа был рожден, как незаконнорожденный сын Колеты Дэво – малоизвестной гаитянской мамбо. В течение многих лет Колета пыталась достичь на Гаити статуса известной колдуньи, но так и не смогла достичь поставленной цели. Обнаружив свою беременность, Дэво придумала воистину хитрый план. Колета заявила людям, что ее ребенок является сыном Барона Ле Лакруа. Того самого Ле Лакруа, который считается одним из трех вудуистских повелителей смерти (два других барона зовутся барон Самеди и барон Симетири). Вдобавок к этому, Колета сказала, что ее сын будет великим и могучим мамбо, но пока ребенок не достиг зрелого возраста, она займет положенное ему великое место. Вскоре, жуткая история подействовала на людей и Колета начала медленное восхождение на вершину власти.

БЛИЗНЕЦЫ

Когда ребенок появился на свет, Колета была поражена тем фактом, что из ее утробы были извлечены близнецы. Женщина назвала своих детей Симоном и Симоной Ле Лакура в честь их могучего лорда-отца. Поскольку дети обладали особыми арканскими силами, вудуисты сочли это знаком свыше, и Колета возвысилась еще больше.

Пока близнецы росли, Колета выяснила, что они были непохожи друг на друга. Если Симон был злобным и жестоким, то Симона была доброй и мягкой. Люди, взиравшие на близнецов, как правило обращали внимание на девочку, вследствие чего ко времени совершеннолетия, Симон стал испытывать к своей сестре откровенную ненависть.

В 1848 году, во время 18-ти летия близнецов Колета заявила, что мантия первого священника перейдет по наследству к ее дочери. Симон, естественно, был в ярости.

ЦАРСТВО ТЕРРОРА

Той же ночью, Симон убил свою мать и сестру, после чего совершил темный ритуал, должный даровать ему невиданное могущество. На следующий после убийства день, Симон предстал перед паствой матери и заявил, что его тело теперь носит две души – его собственную душу и душу Симоны. Будущий барон зашел так далеко, что даже изменил собственное имя на имя убитой сестры.

Несмотря на то, что многие вудуисты догадывались о страшной правде, они предпочли молчать, поскольку молодой Ле Лакруа обладал злым характером и чудовищной арканской мощью. Свое изучение темного искусства, Ле Лакруа начал под началом Папа Натанги (этот тип, в свое время был близким другом Туссена Л'Овертюра - первого диктатора Гаити). Благодаря непрестанному труду доктора, могущество Ле Лакруа возрастало с каждым годом и вскоре будущий барон установил связь с Гаитянским зобоп.

При помощи зобоп, Ле Лакруа попытался установить контроль над всеми аспектами каждодневной жизни Гаити. Эти попытки Симон продолжал, по крайней мере, целое десятилетие. Несмотря на то, что Гаити находилась под властью разных людей, за спиной правителей всегда стоял Симон Ле Лакруа. Те люди, что пытались сопротивляться ему пропадали, не оставив после себя ни следа. Именно в эти годы Ле Лакруа начал называть себя бароном, заявив права на титул своего фиктивного отца.

В конце концов, гаитяне устали от темного правления Симона и восстали против него. Ла Круа, вместе со своими преданными союзниками был вынужден бежать с острова. Конечно, барон удрал с Гаити не просто так. Он прихватил с собой львиную долю удачи и везения.

Ударившись в бега, Ле Лакруа поселился в Новом Орлеане, который за последние пятьдесят лет стал видной колонией вудуистов на Американском континенте. Симон выбрал этот город потому, что Новый Орлен был крупным торговым центром, наполненным метисами, неграми, а также всяким сбродом. Именно здесь бывший правитель Гаити мог очень быстро распространить на горожан свое темное влияние.

РЕЗНЯ

Ле Лакруа начал активную борьбу против союзной оккупации только тогда, когда Северяне запретили свободу собраний. То есть напрямую подорвали оккультное могущество барона! Естественно, одно лишь недовольство против Янки не могло даровать барону ту разрушительную магию, которой он воспользовался для начала резни. Даже во время спонтанного восстания ирландцев, барон не смог собрать достаточно сил для того, чтобы низвергнуть власть северян. Удача улыбнулась Ле Лакруа лишь тогда, когда над американским континентом пронеслась гроза Геттисберга. Те темные силы, с которыми Ле Лакруа заключил договор, были пробуждены от многовекового сна, индейцем по имени Равен. В тот день, когда во время битвы при Геттисберге с поля сражения поднялись мертвецы, Симон получил темный знак. Той же ночью Ле Лакруа

вместе со своими последователями вудуистами совершил очередной темный ритуал, который покончил с северными оккупантами.

Однако, даже самые верные последователи Рекконеров не могут использовать столь сокрушительные заклинания, не заплатив за них соответствующую цену. Симон также не избежал сей участи. Все боккор Ле Лакруа умерли во время темной церемонии, а сам Барон получил столь сильную ментальную рану, что ее заживление заняло долгие годы. Именно во время восстановления сил, барон и получил репутацию затворника.

Ле Лакруа до сих пор держится подальше от публики, пытаясь восстановить потерянное здоровье, и избавиться от Мари Лаво, на которую, похоже, его магия не действует! Стоит отметить, что в Новом Орлеане есть несколько человек, которые верят в то, что именно Барон вызвал ужасную смерть, обрушившуюся на солдат союза. Однако, даже эти храбрецы не знают, сколь страшные силы стояли за спиной Ле Лакруа, когда он инициировал кошмарную церемонию.

ВОЗМЕЗДИЕ

Ужасная плата за совершенный ритуал показала Барону, что подобное колдовство невозможно без пролитой крови (в некоторые моменты эта кровь может быть даже своей). Обучение новых боккор, должных занять место убитых колдунов заняло долгие годы. Естественно теперь, Ле Лакруа не станет рисковать ими без особо важных причин. Несмотря на то, что многие враги Барон боятся его ужасающих проклятий, Ле Лакруа вряд ли будет проводить еще один карательный ритуал, ибо затраты на него вряд ли окупят полученный результат.

Благодаря своему вкладу в защиту города, Ле Лакруа стал в Новом Орлеане влиятельным и уважаемым человеком. Пытаясь сохранить свой высокий статус, барон, отказался от использования темной магии в пределах Нового Орлеана. Именно поэтому, мертвецов и носферату Ле Лакруа поднимает вне пределов городской черты, как можно дальше от границ своей новой Родины.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

В отличие от других железнодорожных баронов Ле Лакруа не старается выиграть гонку до Великого Лабиринта. Прокладывая пути на запад, он лишь делает то, что требует от него демонические союзники. Удивительно, но Ле Лакруа не знает, куда Рекконеры хотят провести дорогу. Он лишь понимает тот факт, что своих иномировых друзей лучше не подводить!

Некоторое время назад, Рекконеры сообщили барону, что он должен бережно относиться к своим ресурсам и подготовиться к новой угрозе на Западных Территориях. Кроме того, иномировые друзья наметили барону на тот факт, что встряска земной породы подскажет Ле Лакруа направление дальнейшего движения.

СТАТИСТИКА ЛЕ ЛАКРУА

Поскольку Ле Лакруа слишком крут для средней партии искателей приключений, мы не приводим его статистику на страницах данной книги. Если маршал решит противопоставить барона персонажам, он должен постоянно помнить о том, что Симон имеет прямую связь со своими демоническими благодетелями. Кроме того, на Ле Лакруа работает несколько могущественных колдунов, а также целая армия зомби. С финансовой точки зрения, барон также невероятно силен, ибо в его распоряжении находятся все ресурсы огромной железной дороги.

БОЛЕЗНИ

Многочисленные болезни, буйствующие на территории Нового Орлеана, вызваны не столько Бироном, сколько тем фактом, что город построен посреди болотистой местности.

Как мы уже писали ранее, Бирон не глуп и не желает распространять заразу в собственном доме. Таким образом, твои герои вряд ли схватят какую-нибудь гадость, если ты специально не захочешь их заразить. Короче говоря, не обращай на обычные болезни никакого внимания.

ГОРОДСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Коррупция пожирает городское правительство изнутри. Дэниэл даже не представляет себе истинные размах этой беды. Весьма вероятно, что между Бироном, Ле Лакруа и каждым членом городского правления существует договоренности, оплачиваемые через карман. Некоторых членов правления вышеозначенные злодеи просто купили, тогда, как других им показалось проще шантажировать. Короче говоря, все просто, благодаря деньгам и нажиму Бирон и Ле Лакруа контролируют Новый Орлеан.

ЗАКОН

ПОЛИЦИЯ НОВОГО ОРЛЕАНА

Дэниэл прав в том, что полиция города коррумпирована. Болле так долго и регулярно получает деньги от Ле Лакруа, что уже на полном основании может называть барона своим «боссом». Естественно, Болле постоянно ищет новых спонсоров и готов за деньги закрыть глаза на преступление. Если нарушение закона уже совершено, то Болле может замять дело, взяв у нарушителя в два раза большую сумму. Впрочем, в случае совсем уж чудовищных преступлений взятки все-таки не помогут, ибо Болле не желает стать жертвой крупного политического скандала. Поскольку большая часть преступлений заминается на уровне младшего полицейского состава, нет ничего удивительного в том, что по меньшей мере половина полицейских может быть обвинена в регулярном получении взяток от нарушителей закона.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Лейтенант МакКей был убит при помощи проклятья, которое наложили на него боккор Ле Лакруа. Это человек узнал так много о зобоп, что вопрос его гибели был делом нескольких дней. Генерал Кинг полагает, что в гибели МакКея был замешан барон, но к текущему моменту времени он не имеет фактов доказывающих вышеозначенное положение. Рейнджеры внимательно следят за Ле Лакруа, но барон делает все возможное для того, чтобы не подставить себя под удар законников. Кстати говоря, маршал, ты можешь прочитать финальный отчет МакКея о Вуду в приложения к данной книге.

Смерть МакКея привела к кризису законодательной власти в регионе. Несмотря на то, что в Новом Орлеане есть несколько Техасских рейнджеров, ни один из них не может занять столь высокий пост, поскольку не имеет необходимого опыта. Таким образом, ребята попавшие в крутую заварушку могут так и не дожидаться появления увешанных звездами всадников, стремительно вылетающих на коняшках из-за соседнего холма.

Рейнджер, принимающий участие в твоей кампании, может стать во главе Ново-Орлеанских законников, но для этого он должен быть по званию, как минимум лейтенантом (Уровень 3).

ОБИТЕЛИ МЕРТВЫХ

Мой тебе совет, парень – по ночам держись от кладбищ подальше. Преступники, не единственная опасность, которая может поджидать тебя в этих местах. Некоторые вудуисты, и особенно боккор, часто посещают кладбища под покровом ночной темноты. Во мраке ночи они собирают компоненты для своих ужасающих заклинаний.

СЕНТ-ЛУИС №.1*Уровень страха 3*

Новая могила, о которой упоминал Дэниэл, принадлежит Мари Лаво I. Те люди, что знают об истинной хозяйке могилы, посещают кладбище под покровом ночи, и осторожно совершают свои обряды, дабы об их деяниях не узнал Ле Лакруа. Детальное описание данного события может быть найдено в той главе книги, которая рассказывает про Вуду.

КЛАДБИЩЕ НА УЛИЦЕ СВЯТОГО ПЕТРА

Это спокойное кладбище, поскольку здесь не происходит ничего сверхъестественного. Архиепископ Нового Орлеана и орден Святого Георга постарались сделать так, чтобы текущая ситуация не изменилась к худшему. Стоит отметить, что на улице Святого Петра несколько раз совершались обряды экзорсизма, так что кладбище также оказалось под непосредственным влиянием вышеозначенных ритуалов. Короче говоря, парень, в этой части города нет никаких проблем.

МАРДИ ГРАС

Преступники не единственные злодеи, которые прячутся под карнавальными масками. Ужасающие миньоны Ле Лакруа также пользуются маскировкой, для того, чтобы спрятать от окружающих свои отвратительные лики мертвецов, тонтонов, маутов и даже носферату. На следующий год Ле Лакруа хочет пригнать в город еще больше мертвецов, дабы свергнуть правление Мари Лаво и ее последователей.

ФРАНЦУЗСКИЙ КВАРТАЛ*Уровень страха 1***ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА****КОНФЕДЕРАТИВНЫЙ МОНЕТНЫЙ ДВОР**

Будь осторожен с местной охраной. Если ты желаешь пробраться сюда, будь готов вернуться обратно в город внутри деревянного макинтоша.

ПЛОЩАДЬ КОНГО

Это действительно мощное арканное место, позволяющее вудуистам совершать ритуалы без стандартного штрафа -5 на арканные действия. Несмотря на то, что площадь многолюдное место, ни один из ритуалов Вуду, происходящих на ней, не будет прерван, за исключением однозначно вредоносной магии, типа *sendin o' dead* или *voodoo doll*.

Зобоп Ле Лакруа внимательно наблюдает за тем, что происходит на площади. Естественно, колдуны практикующие заклинания в этом месте упрямо поддерживают Мари Лаво.

ИГРУШКИ ДЖИНЕТТО

Иво Джинетто далеко не такой добрый игродел, как может показаться на первый взгляд. В Новый Орлеан он прибыл 1874 году из Города Мрака, где учился у доктора Эрвина Готлиба. Готлиб, в свою очередь, прославился созданием механических котов, которые распространяли чуму среди жителей города (см. приложение *Город Мрака*).

Когда ужасные создания Готлиба убили своего хозяина, Джинетто собрал чемоданы и махнул в Новый Орлеан. Здесь он открыл маленький магазинчик и начал заниматься исследованиями автоматов Хеллшторма. Подобно своему научному руководителю Джинетто не смог разгадать загадку ужасающих машин, но при этом ему удалось собрать множество интересных заводных игрушек.

Однако, а магазине Джинетто не все так хорошо, как принято думать. Судьба Готбила, по всей видимости прилипла к ученику также крепко, как прыгнувший прерьевый клещ. Во время своих экспериментов Джинетто создал несколько новых типов констрактов, детальное описание которых может быть найдено на следующих страницах книги. Вообще, Джинетто хороший человек, но его поведение не отличается постоянством. Поведение кукол его нисколько не заботит, несмотря на то, что эти мелкие твари украли у него уже кучу опасных рабочих инструментов.

БЕРНАРД СУЛЕРО

Физические характеристики: D:3d10, N:3d4, S:2d6, Q:1d6, V:2d6

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d10, M:2d6, Sm:3d8, Sp:1d6

Академическое знание: Оккультизм 2d6, Область знания: Новый Орлеан 4d6, Благоговейный страх 4d6, Выступление 5d6, Наука: Инженерное дело 2d10, Поиск в спешке 3d6, Выживание в городе 3d6, Фундаментальное мышление 5d8.

Профили: Арканное знание: Безумный ученый, Приобщенный к стали.

Недостатки: Беспечность, Чрезмерное любопытство, Одержимость целью (раскрыть тайну автоматов) 4

Передвижение: 4

Твердость в бою:12

Экипировка: Набор часовщика и несколько маленьких игрушек (мячи, йо-йо и т.д.).

Описание: Джинетто выглядит, словно чей-то добрый дядюшка. У него пушистые, белые бакенбарды, а в глазах веселые искорки.

ТВОРЕНИЯ ДЖИНЕТТО

На первый взгляд творения Джинетто выглядят как обычные куклы. Весят они три фунта, достигают восемь дюймов роста, а вид у них самый разнообразный. Конечно, все они обладают примерно одними и теми же способностями.

Куклы Джинетто достаточно спокойно живут в своих новых домах и не делают ничего предосудительного до тех пор, пока не становятся частью кукольной или игровой коллекции. Когда это происходит, они начинают искать способы преобразования других игрушек в злобные создания. Кроме того, куклы начинают играть со своими владельцами в довольно опасную разновидность игры «кошки-мышки». Если владелец по какой-то причине не нравится ужасной кукле, она находит способ избавиться от него. Вредная кукла может прирезать хозяина во сне, или отравить его ядом в пищу.

Когда тайна ужасных кукол раскрывается, они становятся настоящими машинами убийства. Глаза у них становятся черными, зубы длинными и острыми. Переделанные куклы, немедленно вооружаются острыми предметами (вилками и ножами). Стоит отметить, что злые куклы очень быстро двигаются и умеют принимать достаточно умные решения.

К текущему моменту времени, Джинетто продал в Новом Орлеане не менее 15 подобных игрушек.

КУКЛА ДЖИНЕТТО

Физические характеристики: D:3d12, N:2d10, S:2d10, Q:3d4, V:4d8

Уклонение 3d10, Бой: Рукопашный 2d10, Передвижение украдкой 5d10

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d4, M:1d6, Sm:2d6, Sp:1d4

Блеф 5d6

Передвижение: 10

Размер: 2

Страх: 7 (когда природа куклы раскрыта)

Специальные способности:

Урон: Укус (STR), Когти (STR + 1d4).

Стойкость машины: Куклы Джинетто не могут терять пункты Стойкости в бою. Кроме того, они имунны к модификаторам ран и ошарашивания.

Переделка: Куклы Джинетто могут переделывать других кукол в тварей, подобных себе. Процесс переделки занимает 1d4 часа и требует дополнительных материалов (ножей, игл и т.д.). Как правило, подобная операция проводится в страшном секрете – ранним утром, когда все домашние спят.

ЗДАНИЕ ЛА ЛОИР

Уровень страха 2

Духи мертвых до сих пор живут в этом доме и доносят до окружающих свои голоса самым необычным образом. Композиции Маркуса Стивенса в действительности одержимы духами. Исполнение подобной музыки грозит для слушателя двумя крупными неприятностями. Во-первых, любой человек, услышавший концерт Стивенса должен совершить проверку характеристики Дух против сложности 5. В случае провала, персонаж получает недостаток *Ночные Кошмары*. Ужасные сновидения будут преследовать владельца до тех пор, пока он во время сна не совершит успешную проверку характеристики Дух против сложности 8.

Во-вторых, на расстоянии 1 мили от концертного зала, музыка поднимает Уровень страха территории на 1 пункт. Повышенный уровень страха держится в течение ночи, после чего возвращается к базовому значению. Дополнительное исполнение музыки в том же самом месте увеличивает продолжительность страха еще на 1 день. Стоит отметить, что в самой комнате композитора Уровень Страх постоянно держится на отметке 3.

Жертвы мадам Ла Лоир погребены под бальной залой особняка. Упокоить духов можно будет лишь в том, случае, если их тела будут найдены и погребены в земле со всеми надлежащими церемониями.

КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР СВЯТОГО ЛУИСА

Духи в соборе не водятся. Подобно другим католическим монастырям – это территория считается святой землей, которая была освящена во время закладки первого камня.

САЛУНЫ

ФУЛЛ ХАУС

В действительности, этот бар является штаб-квартирой Двора. Обычные посетители никогда не поднимаются выше первого этажа, тогда как последователи Бирона могут заглянуть и на второй. Однако, помни, что картежники не работают здесь и не проводят тайные встречи. В Фулл Хаусе они развлекаются!

Слухи о привидениях, связанные с этим местом не имеют ничего общего с реальностью, они вызваны арканскими проявлениями и магическими эффектами, которые картежники иницируют на втором этаже манора. Несмотря на многочисленные меры предосторожности, картежники не всегда могут справиться со своими руками и мыслями. Особенно в пьяном состоянии...

ЗЕЛЕНОЕ ДЕРЕВО

С этим домом не связано никаких проклятий. Смерти людей являются прямым следствием повседневной жизни на Галлатин стрит.

ИСПАНСКИЙ ГАРНИЗОН

Уровень страха 4

Испанский гарнизон представляет собой отличный образчик ужасающего места, появившегося после пробуждения Рекконеров. Дэниэл совершенно прав в том, что здание было построено после периода Испанского правления, а значит, связанная с ним страшная

история является обыкновенной выдумкой. Однако, поскольку в легенду верили многие обитатели города, эманации страха воплотили в реальность отдельные ужасные представления горожан.

Ныне, в стенах этого огромного мрачного сооружения прячутся здоровенные крысолюды, которые кормятся мясом любопытных путешественников. Внутри здания частенько появляются фантомы угрюмых испанских офицеров, гремящих тяжеленными цепями, а из подвала Гарнизона регулярно раздаются истошные вопли, которые эхом отражаются от стен проклятой конструкции. Короче говоря, ложность изначальной истории не помешала Испанскому гарнизону стать домом, одержимым злыми духами. Помни, что если герои предпримут в дом массовое вторжение, то крысолюды спрячутся в стены. Они очень пугливы и терпеть не могут многочисленную, до зубов вооруженную публику.

КРЫСОЛЮД

Физические характеристики: D:3d8, N:2d8, S:3d10, Q:2d8, V:4d8

Бой: Рукопашный 4d8, Передвижение укладкой 5d10

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d4, M:2d6, Sm:2d6, Sp:1d4

Передвижение: 8

Размер: 4

Страх: 7

Специальные способности:

Урон: Укус (STR), Когти (STR + 1d6).

Испивание страха: Крысолюды были порождены локальной верой в сверхъестественное. Таким образом, описываемые бестии черпают силы из страха персонажей. За каждую проваленную проверку Силы Воли монстр получает +1 к любой Характеристике или к любому броску на умение во время данного столкновения с противником. Если два героя провалят бросок, то бонус повысится до +2.

УБЕЖИЩЕ СУЛТАНА

Истинное имя «султана» - Кевин Боннер. Это агент Пинкертон, посланный в Новый Орлеан для слежки за бароном Ле Лакруа в частности и за горожанами вообще. Боннер выбрал личину султана для того, чтобы никто не заподозрил в нем шпиона. В конце концов, много ли вы знаете секретных агентов, которые столь сильно привлекают внимание к собственной персоне. Маскировка Боннера оказалась столь удачна, что ни евнухи, ни девушки из его гарема не знают о том, кем в действительности является их хозяин. Более того, поведение Боннера выглядит логично и никто из горожан не задает султану лишних вопросов, когда тот любопытствует о делах и событиях, происходящих внутри Нового Орлеана.

Боннер имеет связь с Мари Лаво, которая иногда поставляет ему информацию, связанную с бароном Ле Лакруа. К сожалению, барон давненько подозревает султана в том, что тот наводит справки о Вуду. По этой причине, Ле Лакруа и послал к султану нескольких Похитителей Кожи, которые начали шпионить за шпионом! Если барон узнает о связи Султана с Мари Лаво, Боннера будут ожидать крупные неприятности.

«СУЛТАН» КЕВИН БОННЕР

Физические характеристики: D:3d6, N:1d10, S:4d8, Q:2d8, V:3d8

Уклонение 3d10, Стрельба: Пистолет 4d6, Бой: Рукопашный, Меч 5d10, Передвижение укладкой 4d10

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d6, M:4d10, Sm:2d8, Sp:2d6

Область знания: Новый Орлеан 5d6, Маскировка 5d6, Сила воли 4d6, Благоговейный страх 4d10, Выступление 5d10, Тщательность исследования 4d8.

Профили: Храбрость, Неимоверная сила, Динеро 5 (со счетов Агентства)

Недостатки: Амбициозность, Враг (Ле Лакруа) -2, Враг (Рейнджеры) -2, Обязанность (Агентство) -3.

Передвижение: 10

Твердость в бою:14

Экипировка: Пистолет гатлинга (спрятан в кармане), тулвар (меч, STR + 2d8)

Описание: Боннер высокий, стройный человек, говорящий с ирландским акцентом. Он использует специальную краску для того, чтобы сделать кожу темной и носит крашенные черные волосы.

ЕВНУХИ(8)

Физические характеристики: D:2d6, N:3d8, S:2d8, Q:2d10, V:3d10

Бой: Кинжал, Меч 4d8

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d6, M:3d8, Sm:2d6, Sp:2d6

Сила воли 2d6, Благоговейный страх 4d8.

Профили: Неимоверная сила, Голос (Пугающий)

Недостатки: Чужак, Обязанность (Султан) -3.

Передвижение: 8

Твердость в бою:--

Экипировка: тулвар (меч, STR + 2d8)

МОНАСТЫРЬ УРСУЛИНОК

Третий этаж монастыря Урсулинок ныне является американской штаб-квартирой ордена Святого Георга. Вышеозначенное общество было создано самим папой Римским для того, чтобы противостоять тем таинственным явлениям, которые стали регулярно происходить в мире. В целях сохранения тотальной конспирации, высокопоставленные иерархи церкви ничего не говорят о существовании ордена, и, таким образом, его пребывание в монастыре Урсулинок является строго охраняемой тайной.

Таинственные посетители этого места, о которых говорил Дэниэл, в действительности являются представителями агентства Пинкертона. Время от времени, агенты и члены ордена Святого Георга собираются вместе для того, чтобы обменяться ценной информацией. Поскольку конфедеративное правительство подозревает о связи ордена с северными шпионами, южная католическая церковь без особого одобрения смотрит на деятельность римской организации на своей территории. С другой стороны, архиепископ Нового Орлеана – Жан-Поль Де Аллюме – является представителем ордена и хранит в монастыре Урсулинок все записи о таинственных явлениях, собранные на Американском континенте. Де Аллюме выглядит, как величественный и полный достоинства человек, обладающий пронизательным умом и острым интеллектом. Архиепископ очень внимательно наблюдает за деятельностью барона Ле Лакруа и поступками Мари Лаво.

ЖАН-ПОЛЬ Де АЛЛЮМЕ

Физические характеристики: D:2d4, N:2d6, S:2d6, Q:2d6, V:4d6

Умственные характеристики: C:4d10, K:2d12, M:2d10, Sm:2d8, Sp:3d12

Область знания: Новый Орлеан 5d12, Вера: Католическая 7d12, Сила воли 5d12, Благоговейный страх 4d10, Профессия: Теолог 6d12, Тщательность исследования 4d10.

Профили: Арканное знание: Благословенный, Храбрость, Высокопоставленный друг (Ватикан) 3, Церковный сан.

Недостатки: Чрезмерное любопытство, Обязанность (Церковь и Орден) 5.

Передвижение: 6

Твердость в бою:18

Специальные способности:

Благословение: 2

Чудеса: Проницательность, Мудрость

Дары: Благословение, Исповедь, Экзорсизм, Последний обряд, Защита, Очищение от порока.

Экипировка: Библия, Несколько флаконов святой воды, Четки

Описание: К сожалению, Архиепископ вовсе не выглядит, как воин Господа, живущий в сердце Нового Орлеана. Он низок ростом и лыс, но в его глазах горит истинный огонь веры!

ВНЕШНИЙ ГОРОД

ПАРФЮМЕРНАЯ ФАБРИКА ДЖОНСОНА

Уровень Страха 2

В фабрике обитают призраки офицеров Союза. Однако, в смертной жизни эти люди не были жертвами Нью Орлеанской резни. Капитан Дэвис и Капитан Кромли инсценировали похищение полковой кассы, после чего поделили деньги и спрятали их в тайном месте. Однако, эти ребята оказались не такими уж умными. Генерал Батлер заподозрил подвод и решил провести детальное расследование происшествия.

Понимая, что расследование может закончиться арестом и последующим позором, оба капитана встретились на верхнем этаже фабрики, исполнили «Боевой гимн республики» и застрелились, дабы искупить свое бесчестное деяние. Украденную сумму, в размере 10,000\$ так до сих пор никто и не нашел.

В действительности деньги находятся в небольшом туннеле, расположенном под зданием рабов позади основного фабричного корпуса. Пока деньги находятся в безопасности, призраки чувствуют себя в безопасности, пугают рабочих и распевают военные гимны. Мертвецы не могут продемонстрировать себя живым людям, но могут так напугать героев, что те будут вынуждены совершить бросок на Силу Воли против сложности 7.

Успешный поиск сокровищ приведет к тому, что призраки исчезнут, однако эссенция мертвецов, содержит в себе недостаток Жажда Смерти, от которого герои могут избавиться лишь в том случае, если совершат успешную проверку характеристики Дух против сложности 9.

ПЕРЕУЛОК БОЙНИ

Уровень Страха 2

В этом регионе члены зобоп регулярно приносят в жертву «безрогих козлов» (т.е живых людей). Тела, всплывающие в реке, являются следствиями кровавых ритуалов и не имеют никакого отношения к ближайшей скотобойне.

УНИВЕРСИТЕТ ЛУИЗИАНЫ

Стоимость лечения в клинике университета можно сравнить со стоимостью других врачебных услуг, оказываемых в городе. Местные доктора обладают умением Медицина: Общая 4d10 если лечат средние и легкие раны, а также умением Медицина: Хирургия 5d10 если лечат тяжелые раны. Лечение одного пункта ранений стоит 5\$. Амбулаторное лечение стоит 50\$ в неделю и требует еженедельной проверки характеристики Энергичность с бонусом на бросок равным +5.

Исследователи университета добились больших успехов в борьбе с теми болезнями, что терроризируют окрестности города. Если деятельность врачей не будет прервана, то вскоре они найдут средства от желтой лихорадки. К несчастью для всех обитателей реки, Бирон задумал при первой же возможности вывести университет «из игры».

ГОРОДСКИЕ ОКРАИНЫ

ОСОБНЯК БАРОНА ЛЕ ЛАКРУА

Уровень Страха 5

Барон предпочел жить на отшибе для того, чтобы в безопасности практиковать свои темные магические искусства. В такой дали от города, Ле Лакруа не опасается ни любопытных рейнджеров, ни фанатичных последователей Мари Лаво, решивших засунуть нос не в свое дело. Особняк барона со всех сторон окружен болотами, так что добраться до него можно, пожалуй, только на лодке. Однако, это очень опасное путешествие поскольку под темной поверхностью воды таятся аллигаторы и другие опасные твари.

Кроме вышеозначенных тварей, в болоте живут ходячие мертвецы, которые наблюдают за поверхностью трясины и заранее предупреждают барона о возможных гостях. Поскольку покойники ведут наблюдение из-под воды их, временами атакуют наиболее крупные аллигаторы. Впрочем, Ле Лакруа не жалеет о потерях среди мертвых слуг, поскольку барон легко может создать себе новых помощников.

Со всех сторон особняк окружен забором, который поднимается на высоту 10 футов. На его вершине накрошено битое стекло. Вышеозначенные препятствия предназначены не столько для сдерживания пришельцев извне, сколько для удержания от бегства людей, пробравшихся внутрь особняка. Ночной порой, барон выпускает на территорию, окружающую дом, стаю ужасающих диких покойников. Эти твари бегают по «домашней» части болота до самого утра, отыскивая вкусное двуногое мясо.

Дэниэл не смог найти ни одного человека, побывавшего внутри особняка барона по той самой причине, что гости Ле Лакруа не имеют ни единого шанса выбраться из манора. Как правило, барон выставляет (иногда силой), своих гостей за дверь, после чего с ними разделяются зомби.

Если герои решат самостоятельно навестить милый домик железнодорожного магната, то им придется испытать на своей шкуре всю мощь Ле Лакруа. Достаточно быстро искатели приключений столкнутся с ордами покойников, тонтон макаутов и даже с группами носферату!

ДИКИЕ ПОКОЙНИКИ

Эти ужасающие твари поднимаются из могил при помощи отвратительной смеси, изготовленной по рецепту барона Ле Лакруа. Описываемая микстура разрушает мозг тварей, но при этом делает их сильными, дикими и быстрыми, словно молния. Дикие покойники всегда испытывают чувство голода и приходят в дикий восторг, когда их пища начинает вопить от ужаса.

Поскольку дикие покойники тупы даже по сравнению с обычными мертвецами, Ле Лакруа использует «дикарей» лишь для таких простых миссий, как охрана особняка от незваных гостей. Иногда, правда, барон развлекается тем, что вечерней порой наблюдает за охотой тварей, попивая при этом доброе вино из собственных запасов.

Стоит отметить, что дикие покойники не умеют пользоваться ни огнестрельным, ни холодным оружием.

ДИКИЙ ПОКОЙНИК

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d10, Q:2d10, V:2d8

Бой: Рукопашный 4d8, Передвижение украдкой 5d8, Плавание 2d8

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d6, M:1d6, Sm:1d4, Sp:1d4

Передвижение: 14 (это очень быстрые твари!)

Размер: 6

Страх: 7

Специальные способности:

Урон: Укус (STR), Когти (STR + 1d4).

Маскировка: Дикие покойники любят скрываться в таких местах, из которых люди обычно не ждут появления угрозы. Очень часто твари прячутся в бочках с водой или в канавах с илом. Для того, чтобы вовремя среагировать на появление подобной угрозы,

персонаж должен совершить бросок на характеристику Способность к получению знания со штрафом -4.

Голод: Когда дикий покойник набрасывается на свою жертву, он должен совершить успешный бросок на характеристику Мышление против сложности 7. Если проверка проваливается, тварь немедленно начинает пожирать атакованное существо.

Мертвый.

ДИСТРИХАН

Уровень Страха 3

В этом месте, в 1811 году случилось самое крупное восстание рабов за всю Американскую историю. После того, как восстание было подавлено, в Дистрихане был проведен суд над 21 негром, каждый из которых был заметной личностью во время восстания. Все осужденные были признаны виновными и обезглавлены. Головы двух негров были надеты на колья и, немного позже, выставлены рядом с воротами Дистрихана.

Естественно, покойнички не долго пролежали в могиле и вскоре вернулись к нечистой жизни в виде монстров, напоминающих своими деяниями знаменитого Всадника без головы. Каждую ночь один из убитых негров выходит на дорогу и ищет очередную жертву, голова которого сможет выступить заменой оттяпанной ранее тыковке.

Умертви Дистрихана найдут покой только в том случае, если их черепа (зарытые около врат плантации) будут вырыты из земли и воссоединены с телами. Задача осложняется тем фактом, что после недавней реконструкции от старого кладбища рабов не осталось ни малейшего следа!

ПУТНИК БЕЗ ГОЛОВЫ

Физические характеристики: D:2d6, N:3d12, S:4d8, Q:3d8, V:3d8

Бой: Топор 4d10

Умственные характеристики: C:4d8, K:2d6, M:3d10, Sm:2d8, Sp:2d8

Передвижение: 12

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Уязвимости: Прицельный выстрел в живот сбивает описываемого покойника с ног. Однако, уже через две ночи ранее «убитый» путник без головы вновь выходит на ночную дорогу.

Мертвый.

ДУЭЛЬНОЕ ДЕРЕВО

Смерть, похоже, испытывает непосредственный интерес к каждой дуэли, происходящей в описываемом месте. Под сенью Дуэльного Дерева нельзя использовать Метки Судьбы для уменьшения нанесенного урона. Кроме того, все попадания в область живота считаются в этом месте автоматическими попаданиями в горло.

СЕНЬОР ХОСЕ ЛЛУЛА

Сеньор Ллула считается одним из самых смертоносных дуэлянтов Нового Орлеана. К счастью для своих оппонентов Лулла становится с каждым годом все старше и старше. При этом характер его становится все более и более скверным. Естественно, отказ от дуэли с этим типом сразу же породит множество слухов о трусости, которые разлетятся по восточному побережью со скоростью огня, распространяющегося по прериям Канзаса.

СЕНЬОР ХОСЕ ЛЛУЛА

Физические характеристики: D:2d12, N:2d6, S:2d10, Q:2d6, V:3d6

Стрельба: Пистолет 8d12

Умственные характеристики: C:2d4, K:1d6, M:2d10, Sm:2d6, Sp:3d10

Область знания: Новый Орлеан 3d6, Сила воли 5d10, Благоговейный страх 6d10, Насмешка 5d6.

Профили: Храбрость, Уравновешенный, Стальные нервы, Знаменитость 3

Недостатки: Плохой слух -3, Со странностями, Мстительный.

Передвижение: 4

Твердость в бою:16

Экипировка: Два однозарядных дуэльных пистолета, инкрустированных серебряными вставками.

Описание: Лулла – тучный человек, возраст которого давно перевалил за 60. Однако, волосы и усы у него черные, чуть серые у висков.

КОРАБЛЬ ПРИЗРАК

Корабль призрак никогда не плавал поблизости от Нового Орлеана. Его вообще нет в водах Миссисипи. В случившемся виноват огромный речной левиафан – последнее чудовище из тех, что потопили флот Союза в 1863 году. Другие твари описываемого вида были убиты или покинули речные воды, убравшись в Мексиканский залив.

Левиафан выглядит как огромный осьминог 55 футов в длину. Его щупальца простираются еще на 30 футов в длину. Естественно, истинных форм твари никто не видел, поскольку чудовище забралось в корпус северного монитора USS «Бентон».

В течение долгих недель, а то и месяцев чудовище дремлет на речном дне и всплывает на поверхность только тогда, когда начинает испытывать чувство голода. Пожрав парочку речных суденышек левиафан опять уходит на глубину и начинает переваривать пойманную добычу.

ЛЕВИАФАН ПРИЗРАЧНОГО КОРАБЛЯ

Физические характеристики: D:2d6, N:3d10, S:4d12+4, Q:4d10, V:3d12+6

Бой: Рукопашный 4d10, Передвижение украдкой 5d10, Плавание 5d10

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d4, M:3d12, Sm:1d6, Sp:2d12

Передвижение: 30 (плавание)

Размер: 30 (тело) и 6 (щупальца)

Страх: 11

Специальные способности:

Искусственная броня: Бронепластины монитора «Бентон» дают монстру 4 класс брони.

Урон: Укус (STR+2d10) который наносит 8' клюв левиафана.

Заглатывание: Монстр может легко проглотить маленькое суденышко (размер 9 и меньше). Проглоченные таким образом герои могут легко нанести удар изнутри по горлу чудовища (по-другому им не спастись!). Если персонажи останутся в глотке чудовища то они могут захлебнуться в воде, а также получают 2d6 урона от пищеварительной кислоты монстра, которая окатывает их каждый оборот.

Тепло тела: Щупальца левиафана могут чувствовать тепло живых существ.

Плавание: Передвижение 30

Захватывание щупальцами: В случае успеха броска на умение *Бой: Рукопашный*, левиафан захватывает свою жертву щупальцами. После этого монстр начинает подтягивать добычу к своему клюву. Жертва твари может освободиться, выиграв противоположную проверку броска Силы, или перерубив щупальце левиафана. Каждое щупальце имеет 30 пунктов урона и его уничтожение не уменьшает общее значение пунктов жизни монстра.

Уязвимости: Левиафан боится огня, вследствие чего каждая атака, базирующаяся на пламени, наносит монстру дополнительный пункт урона. Если USS «Бентон» будет охвачен огнем, то чудовище отцепиться от монитора, и уйдет на глубину. В том случае, если тварь будет взбешена, то она вскоре вернется и отомстит своим обидчикам.

ВУДУ

МАРИ ЛАВО

Вы не поверите, но барон Ле Лакруа умудрился убить Мари Лаво! Барон смог добыть прядь волос королевы, после чего наложил на вудуистку смертоносное проклятье. Поскольку Ле Лакруа обладал врожденным арканным талантом, Мари Лаво не сумела устоять перед его мощью и отправилась в долгое путешествие в землю мертвых. Теперь вы, наверное, захотите узнать, каким образом Мари Лаво продолжила свою деятельность вне деревянного макинтоша?

В действительности все просто. Никто (включая барона Ле Лакруа), не знает о том, что у Мари Лаво была дочь – Мари Лаво Младшая, являющаяся точной копией своей матери. Поскольку Мари хотела стать самой влиятельной и долгоживущей королевой Вуду, она умудрилась выдать себя за мать и сделала это с таким совершенством, что практически никто не заметил подмены. Впервые, Мари-младшая выдала себя за Мари-старшую (с полного согласия последней) в 1850 году.

Естественно, замена не произошла мгновенно, ибо только длительный процесс замещения мог гарантировать удовлетворительный исход. Иногда Мари-старшая оставалась сама собой. Временами, королева Вуду замещала себя собственной дочерью. Несмотря на то, что некоторые люди заметили вернувшуюся молодость Мари, никто из них не сумел собрать в единое целое все части головоломки.

Ле Лакруа по незнанию утащил волосы Мари-старшей, и успешно инициировал разрушительное проклятье. К текущему моменту времени истинная Мари Лаво закончила свой жизненный путь и была погребена на кладбище Сент-Луис No.1. Увидев, что жертва осталась жива, Ле Лакруа еще несколько раз инициировал проклятье, но каждый раз его магия оказывалась бессильна против Королевы Вуду.

МАРИ ЛАВО II

Мари Лаво II-ая сохранила красоту своей матери. Предки этой высокой темнокожей, экзотически выглядящей женщины передали ей частицу белой, индейской и негритянской крови. Кожа Мари темная, с оттенком бронзы, а легко вьющиеся волосы тонкие и черные. Мари очень любит умело сделанную одежду и красивые этнические драгоценности.

Мари Лаво II-ая еще более амбициозна, чем собственная мать. Она знает о ненависти Ле Лакруа, и понимает, что темный волшебник легко может вогнать ее в могилу (если узнает всю правду о замене). Для того, чтобы противодействовать колдуну, Мари полагается на строгую конспирацию и не допускает пропажу личных вещей. Пытаясь еще больше запутать своих врагов, Мари иногда наматывает на расческу пряди чужих волос! Мари регулярно выступает перед публикой, пытаясь убедить Ле Лакруа в том, что она его не боится.

МАРИ ЛАВО II

Физические характеристики: D:3d6, N:4d8, S:2d6, Q:2d6, V:2d8

Стрельба: Пистолет 2d6

Умственные характеристики: C:2d10, K:2d8, M:4d10, Sm:2d12, Sp:4d10

Академическое знание: Оккультизм 6d8, Область знания: Новый Орлеан 5d8, Вера: Вуду 6d10, Сила воли 4d10, Медицина: Общая 2d10, Благоговейный страх 4d10, Выступление 5d10, Убеждение 5d10, Тщательность исследования 3d10, Выживание в городе 3d12. Профили: Арканное знание: Вудуизм, Любимый Шул (Барон Самеди), Добряк, Знаменитость 2 (культ вуду Нового Орлеана).

Недостатки: Враг (Ле Лакруа) -5, Мстительный, Одержимость целью (стать королевой всех Ново Орлеанских вудуистов) -5.

Передвижение: 8

Твердость в бою:18

Специальные особенности

Заклинания Вуду: Мари знает все Вудуистские заклинания 2-го уровня, а также несколько заклинаний более высокого уровня: Злой язык 4, Уговор 3, Предсказание 4, Гэд 5, Отравленный порох 6, Кукла Вуду 5

Экипировка: Дирринджер и мешочки с заклинаниями (у Мари есть всегда при себе Аура Огу 4 и Гэд 5)

Описание: См. выше.

ВРАЖДА

Обе враждующие стороны в конфликте Вуду набирают себе рекрутов из жителей города. Поскольку истинная природа магии Ле Лакруа никому неизвестна, он считается чрезвычайно мощным, но все же обыкновенным колдуном. Война уже отняла много жизней, но все еще продолжается и каждый обитатель города вынужден принять в ней ту или иную сторону.

Вне всякого сомнения, барон знает больше магических тайн, но его ставит в тупик видимая неуязвимость противника. К текущему моменту времени, Ле Лакруа хочет стать единоправным хозяином города, прежде чем его железнодорожные пути доберутся до Великого Лабиринта. После нескольких безуспешных попыток наложить на Мари проклятье, барон отозвал своих темных помощников, которые практически ничего не сумели сделать с упрямой вудуисткой. Единственным их успехом оказалась поимка и убийство ручного 20-ти футового удара Мари, получившего прозвище Зомби.

Что касается м-ме Лаво, то последняя решила покончить с Ле Лакруа, подорвав мощь его железнодорожной кампании Байю Вермеллион. Таким образом, ее последователи наносят вред локомотивам барона и его железнодорожным путям при первой подвернувшейся возможности. К несчастью для Мари, подобная активность все больше раздражает барона. Непрестанные акты саботажа затрудняют перевозки, вследствие чего Ле Лакруа пришел к мысли, согласно которой быстрое уничтожение противника поможет ему быстрее добраться до Великого Лабиринта.

Осознав, что проклятья на Мари не действуют, Ле Лакруа привез с Гаити нескольких Тонтон Макаутов, которые должны навсегда покончить с некоронованной королевой Нового Орлеана.

ТОНТОН МАКАУТЫ

Свое имя описываемые твари получили благодаря монстрам из страшных детских кошмаров. На первый взгляд макауты выглядят как огромные крепкие темнокожие люди, достигающие 6 футов росту и имеющие 300 фунтов весу. Однако, при внимательном рассмотрении любой человек может увидеть, что у Макаутов очень маленькие глаза, огромные головы и чрезвычайно темная кожа. Известно, что Макауты всегда состоят на службе могущественного бокор. Описываемые твари всегда ходят группами и передвигаются вялой походкой.

ТОНТОН МАКАУТ

Физические характеристики: D:2d4, N:3d8, S:3d12+2, Q:2d8, V:4d12

Бой: Рукопашный, мачете 5d8, Передвижение украдкой 4d8

Умственные характеристики: C:1d4, K:2d4, M:2d10, Sm:2d4, Sp:1d6

Передвижение: 8

Размер: 6

Страх: 5

Специальные способности:

Броня: 1

Урон: Тонтон макауты сражаются при помощи мачете (STR + 2d6).

Уязвимости: Несмотря на то, что макауты не являются покойниками, они не теряют твердость в бою и имеют иммунитет к различным формам удержания. Кроме того, макауты не страдают от модификаторов ран.

Сопротивление магии: Макауты легко переносят магические воздействия. Все направленные против них расклады совершаются со штрафом, равным -5. Дары и чудеса не страдают от вышеозначенного модификатора.

Удушение: Если макаут совершает подъем на умение Бой: Рукопашный и наносит удачный удар, то он хватает свою жертву за горло. За каждое следующее действие, монстр совершает бросок на Силу, а его жертва бросок на Энергичность. Если монстр выигрывает противостояние, то разница между броска вычитается из показателя Твердость в бою жертвы.

ДОКТОРА ВУДУ

ДОКТОР БОРЕГАР

Дэниэль подозревает, что Борегар обманщик и не обманывает своего читателя. Борегар эпатирует публику специально для того, чтобы люди напугались и не заметили его полного незнания магической традиции. Борегар пытается получить власть истинного вудуиста, но он вряд ли преуспее в этом деле. К текущему моменту времени он шпионит на барона Ле Лакруа, надеясь, что в благодарность злодей обучит его магическим «грис-грис».

ДОКТОР БОРЕГАР

Физические характеристики: D:3d6, N:2d8, S:2d6, Q:1d8, V:2d8

Бой: Дубинка 2d8, Ловкость рук 2d6, Передвижение украдкой 3d8, Метание: Несбалансированное оружие 3d6

Умственные характеристики: C:2d6, K:2d6, M:2d8, Sm:2d6, Sp:3d6

Академическое знание: Оккультизм 2d6, Область знания: Новый Орлеан 4d6, Вера: Вуду 3d6, Благоговейный страх 4d6, Выступление 5d6, Поиск в спешке 3d6, Выживание в городе 3d6.

Профили: Пристальный взгляд

Недостатки: Привычка (отсутствие личной гигиены) -3, Мстительный, Одержимость целью (Стать настоящим вудуистом) -4.

Передвижение: 8

Твердость в бою:14

Экипировка: Посох для ходьбы (по совместительству дубинка), различные заклинательные мешочки и другие артефакты религии Вуду, расставленные по всему телу и запрятанные в одежде.

Описание: Доктор Борегар тщедушный, изнуренно выглядящий человек, на голове которого можно увидеть длинные грязные космы.

ДОКТОР ДЖОН

Доктор Джон достаточно умелый вудуист. В Новом Орлеане его мощь превосходят лишь папа Натанга, Мари Лаво и барон Ле Лакруа. Однако, могущество Джона проистекает не столько от магии, сколько от банальных информаторов, которые за деньги предоставляют доктору информацию о том, что творится в богатых домах города. Естественно, на доктора работает и множество уличных информаторов, готовых добывать сведения за звонкую монету. Добыв необходимые сведения, Джон пользуется ими и выдает результаты своего труда за тяжелую магическую работу.

В жуткой войне Вуду, Доктор Джон занимает нейтральную позицию. Поскольку могущество Доктора Джона не столь велико, чтобы сражаться на одной из сторон конфликта, описываемый персонаж решил остаться в стороне от кровавых разборок. На

всякий случай доктор Джон придумал план побега из города, который он реализует в том случае, если одна из группировок Вуду начнет против него внезапную войну.

ДОКТОР ДЖОН

Физические характеристики: D:3d6, N:4d8, S:2d8, Q:2d10, V:3d10

Бой: Рукопашный 3d8, Стрельба: Дробовик 4d6

Умственные характеристики: C:4d8, K:2d8, M:2d12, Sm:3d10, Sp:3d8

Академическое знание: Оккультизм 4d8, Область знания: Новый Орлеан 7d8, Вера: Вуду 5d8, Маскировка 5d8, Сила воли 2d8, Благоговейный страх 5d12, Выступление 2d12, Тщательность исследования 4d8, Выживание в городе 5d10.

Профили: Арканное знание: Вудуист, Высокопоставленный друг (информаторы из высшего общества) 3, Высокопоставленный друг (информаторы с улицы) 4, Пристальный взгляд.

Недостатки: Чрезмерное любопытство, Жадность, Неуч, Суеверность, Злобный как грех

Передвижение: 8

Твердость в бою:18

Специальные способности:

Заклинания Вуду: Злой язык 3, Вызов доктора 4, Проклятье неудачи 3, Предсказание 4, Гэд 5, Аура Огу 3, Ванга 3.

Экипировка: Двустольный дробовик с Ванга 3 (только внутри дома), мешочки с заклинаниями Гэд 5 и Аура Огу 3.

Описание: Как уже упоминалось ранее доктор Джон – это здоровый, черный мужчина, лицо которого покрыто многочисленными ритуальными шрамами. Ведет себя доктор Джон достаточно дружелюбно.

ПАПА НАТАНГА

Папа Натанга работает не столько на Ле Лакруа, сколько вместе с ним. На Гати Натанга был учителем Ле Лакруа, но, услышав о том, что его ученик достиг в Новом Орлеане крупных успехов, решил перебраться поближе к барону. Однако, перебравшись в КША, папа обнаружил, что его бывший ученик серьезно изменился, поскольку со времен Рекконинга его силы серьезно возросли.

Поразмыслив над сложившейся ситуацией, Натанга осознал, что мощь Ле Лакруа серьезно превосходит его собственную, а значит, он больше не может руководить действиями барона. Поскольку победить барона оказалась невозможно, Натанга решил вести повести себя более хитрым образом. Услышав, что Ле Лакруа принял титул Барона, Натанга лишь рассмеялся в ответ, а магию ученика он назвал «любительским колдовством». Прознав про надменные слова Натанги, барон пришел в бешенство, но все же, сохранил старому хунгану жизнь.

Почему он это сделал? Ну, во-первых, Натанга знает очень много о религии Вуду, и до сих пор может научить Ле Лакруа кое-чему новенькому. Во-вторых, старик ловко обращается с куклами и может отправить на тот свет даже сведущего в магии противника, быстрее, чем тот сообразит, откуда исходит угроза. Ну и, наконец, папа знает многое о прошлом Ле Лакруа и помнит, каким образом барон раздобыл аристократический титул. Старик естественно будет молчать до тех пор, пока барон терпит его присутствие в городе.

ПАПА НАТАНГА

Физические характеристики: D:3d6, N:2d6, S:2d8, Q:2d4, V:4d8

Стрельба: Ружье 4d6

Умственные характеристики: C:2d8, K:3d10, M:4d6, Sm:2d12, Sp:4d8

Академическое знание: Оккультизм 8d10, Вера: Черная магия 5d8, Сила воли 4d8, Насмешка 4d12, Тщательность исследования 3d8.

Профили: Арканное знание: Вудуист, Высокопоставленный друг (Ле Лакруа) 5.

Недостатки: Со странностями

Передвижение: 4

Твердость в бою:16

Специальные способности:

Черная магия: Проклятье 2, Предостережение 3, Кукла 3, Удержание 2, Зомби 3.

Кукла Вуду: Папа Натанга является специалистом по использованию вудуистских кукол. Заполучив в свое распоряжение волосы, ногти или кусочек кожи жертвы (со связями Натанга это не так уж и сложно сделать), папа может наложить на противника особое заклинание, действие которого схоже с магией *Кукла Вуду*. Таким образом, с помощью волшебства Натанга может нанести своей жертве 10 уровней урона вне зависимости от расстояния до цели заклинания. Магия наносит -1 уровень в оборот и не имеет ограничений по количеству урона, нанесенного в конкретную область человеческого тела. Для того, чтобы нанести очередной пункт ранения, Натанга должен выиграть проверку умения Вера:Черная магия против вражеской проверки характеристики Энергичность. Если проверку выигрывает жертва Натанга, то кукла больше не может нанести ей урон. В один момент времени Натанга носит собой только одну куклу.

Экипировка: Спрингфилд '58.

Описание: Папа Натанга – жилистый, но при этом мускулистый человек с кривыми ногами.

ЗОЗО ЛА БРИК

Много лет назад Зозо звали не иначе, как Мари Салоп. Она была королевой Вуду Нового Орлеана до того, как в городе появилась Мари Лаво. Подобно другим соперникам Мари, Зозо проиграла в противостоянии новой королеве. После поражения, Зозо уже не могла оказать никакого влияния на последователей вудуистского учения.

Сейчас Зозо угрюмо ходит по улицам города и продает желающим свою магическую пыль. Конечно, Ла Брик не потеряла все свои арканные способности. Именно поэтому, любой порог, помеченный ее пылью, оказывается под защитой магии, действие которой подобно заклинанию *Кладбищенские врата*. Действие порошка продолжается до самого рассвета. Важно помнить, что пыль нельзя хранить, и она оказывает воздействие на порог только в день своей покупки.

БОККОР

Эти ужасающие колдуны являются идеальными врагами для группы храбрых искателей приключений. Если тебе лень учить новые правила для волшебников Вуду, то ты можешь воспользоваться правилами черной магии, которые приведены в приложении *Быстрый и Мертвый*. Они достаточно быстрые и их довольно легко применять в реальном сражении. Большая часть заклинаний черной магии похожа на темные заклинания Вуду. Однако, тебе может потребоваться модификация некоторых магических эффектов. Возьмем, к примеру, магию *Стрела Рока (Bolt O' Doom)*, которая в исполнении боккор не имеет материального проявления и проявляется лишь тогда, когда в куклу жертвы будет воткнута соответствующая иголка.

В четвертой главе данной книги содержатся нескольких новых заклинаний Черной Магии, которая может быть с успехом модифицирована и использована темными колдунами Нового Орлеана.

ЗОБОП

Люди, имеющие информацию о Вуду Нового Орлеана, в большинстве своем знают о том, что городские зобоп связаны с бароном Ле Лакруа. Конечно, представители зобоп не всегда являются теми безумными убийцами, о которых повествуют городские легенды. В действительности зобоп является секретной полицией Ле Лакруа, которая имеет широкие

связи в криминальном мире Нового Орлеана. Входящие в зобоп темные маги и бескожные легко могут устранить противников барона, не подставляя своего благодетеля под возможное подозрение. Естественно, любой герой сунувший нос в дела Байю Вермеллион достаточно быстро может стать жертвой ужасающей Красной Секты.

Ах, да! Мы совсем забыли сказать тебе, что члены Красной секты до сих пор практикуют человеческие жертвы и забавляются каннибализмом!

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЗОБОП

Физические характеристики: D:3d6, N:2d6, S:4d6, Q:3d6, V:2d8

Бой: Нож 3d6, Передвижение украдкой 4d6

Умственные характеристики: C:2d6, K:3d8, M:2d6, Sm:2d8, Sp:3d8

Академическое знание: Оккультизм 3d8, Вера: Черная магия 4d8.

Профили: Арканное знание: Вудуист, Высокопоставленный друг (Ле Лакруа) 4.

Недостатки: Мстительный

Передвижение: 6

Твердость в бою: --

Специальные способности:

Черная магия: Члены зобоп знают одно (а то и больше) заклинание черной магии 2 или 3 уровня. Однако, лишь самые могущественные члены секты знают больше двух таких заклинаний. Среди заклинаний зобоп частенько встречаются: Управление животными (змеи), Проклятье (кукла вуду), Покров зла, Кукла (Кукла вуду), Удержание (Злой глаз), Трансформация и Зомби.

Экипировка: Нож.

МОНСТРЫ РЕЛИГИИ ВУДУ

БАКА

Бака находят истинное наслаждение в ужасе и запугивании людей. Именно поэтому они являются любимыми игрушками рекконеров в тех регионах Америки, где сильна власть Вуду. При желании, бака могут принять облик любого человека или любой твари, но при этом они предпочитают наиболее страшные и кошмарные формы. Для Бака нет ничего более приятного, чем принять такой облик, при взгляде на которого у обыкновенного человека остановиться сердце!

Несмотря на то, что бака любят пугать, они и сами умеют бояться особенно в те моменты, когда против них выходит человек, готовый всадит в пузо противнику железное лезвие. Впрочем, Бака тоже не так просты, как может показаться на первый взгляд. Они имеют острые когти и твари, которые легко могут разорвать на части зазнавшегося ковбоя. Бака частенько прячутся поблизости от пустынных дорог, после чего атакуют одиноких путников и разрывают их на части.

БАКА

Физические характеристики: D:2d6, N:3d8, S:3d10, Q:3d10, V:4d8

Бой: Рукопашный 5d8, Передвижение украдкой 5d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d6, M:2d12, Sm:2d8, Sp:3d12

Благоговейный страх 5d12

Передвижение: Разный (см. ниже)

Размер: Разный (см. ниже)

Страх: 11

Специальные способности:

Урон: Когти (STR + 2d8).

Уязвимости: Бака иммунны ко всем видам физических атак и могут получить смертельную рану только от магии. Во время сражения бака никогда не теряют пункты Твердости в бою.

Изменение облика: Бака может принимать обличье любого существа, чей размер находится в пределах от 2 до 10 базовых единиц. Процесс преобразования считается ординарным действием. Кроме того, создание тут же получает все обычные и магические способности того существа, в которое преобразовался бака. Умственные характеристики создания остаются прежними, тогда как физические преобразуются к виду свойственному новой форме чудовища. Вдобавок ко всем атакам измененной формы, бака получают возможность атаковать при помощи когтей! Думаю, не стоит говорить тебе о том, что описываемый монстр редко превращается в кроликов и любит атаковать в облике самых кошмарных и мощных бестий.

Слабости: Бака боятся всего одной вещи в мире – храбрости противника. Для того, что выстоять против чудовища персонаж должен выиграть проверку своего умения *благоговейный страх*, *блеф* или *насмешка* против враждебной характеристики *Дух*. Если ковбой преуспевает в своем начинании, бака дает деру от храбреца и исчезает.

БЕСКОЖНЫЕ

В своем изначальном облике бескожные похожи на людей, лишившихся верхних кожных покровов. Однако, если плоть людей имеет кроваво-красный цвет, то плоть бескожных обладает коричнево-черным оттенком. Скелет, описываемых тварей, состоит по большей части из хрящей, вследствие чего бескожные могут выгибать свои члены под самым невероятным углом. Указательный и средний палец монстров несет на себе длинный коготь. Язык у бескожных грубый и скрежещущий.

Как ты понимаешь, бескожные редко ходят по миру в своей изначальной форме. Среди людей они живут в другом облике, полученном в результате надевания человеческой кожи. Благодаря своей развитой костной системе, бескожные могут легко подстроиться и под 12-ти летнего ребенка и под разваливающегося от старости старика. Мускулатура тварей также подстраивается под их внешний вид, делая маскировку практически совершенной.

Поскольку мало кто из людей желает расстаться с собственной кожей, бескожные преуспели в ремесле уничтожения гуманоидов. Для того, чтобы разделаться со взрослым человеком и целиком перебраться в его кожу, описываемому созданию хватит пяти минут! Во время описываемого процесса, бескожные частенько используют свой шершавый язык, который помогает им очистить кожу от крови.

Вне всякого сомнения, твари любят, когда их жертвы страдают и поэтому растягивают процесс во время. Для того, чтобы жертвы не всполошили своими криками всю округу, монстры прячут тела бедолаг в укромные места и пещеры.

Стоит отметить, что язык тварей имеет особый трубчатый хрящ, при помощи которых монстры могут пить костный мозг прямо из черепушки жертвы. Весьма вероятно, что во время этого процесса, бескостные приобретают память жертвы и большую часть ее привычек. Естественно, большая часть знаний погибает во время вышеозначенного процесса. Подобную процедуру бескожные могут проделать и над покойником, который умер менее 24 часов назад.

Описываемые монстры могут носить кожу в течение месяца, после чего та начинает гнить, вынуждая бескожных избавиться от нее. В том случае, если тварь регулярно чистит верхние покровы при помощи укуса или формальдегида процесс полного разложения, может быть отодвинут на некоторый срок. Естественно, бескожный издает весьма специфический запах, благодаря которому умелый охотник на монстров может идентифицировать тварь. Для успешного обнаружения требуется совершить успешную проверку характеристики *Способность к получению знания* против сложности 7. Кроме того, внимательный человек, подкравшийся к бескожному со спины совершив успешную

проверку Способности к получению знаний против сложности 9, может разглядеть шов вдоль позвоночника, который скрепляет кожу от разрыва.

Барон Ле Лакруа не так давно заключил альянс с несколькими подобными тварями, которые ныне служат ему в качестве шпионов и инфильтраторов. Благодаря этим тварям барон создал эффективную шпионскую сеть, распространившуюся по всему Таинственному Западу, и поставляющую информацию быстрее и надежнее, чем знаменитое агентство Пинкертона.

БЕСКОЖНЫЕ

Физические характеристики: D:3d12, N:3d10, S:1d10, Q:3d8, V:2d8

Бой: Рукопашный 4d10, Снятие кожи 6d12, Передвижение украдкой 6d10

Умственные характеристики: C:1d8, K:2d8, M:1d8, Sm:3d12, Sp:3d6

Блеф 5d8, Маскировка 6d8, Убеждение 3d8

Передвижение: 10

Размер: 6

Страх: 9 (Без кожи)

Специальные способности:

Урон: Укус (STR + 1d4) и когти (STR + 2d6).

Маскировка: Попытка обнаружения замаскировавшегося бескожного требуется успешного броска на умение Тщательность исследования со штрафом -2.

Иммунность: До тех пор, пока бескожный носит поверх себя чужую плоть, все атаки направленные на него наносят урон по коже. Когда кожа монстра получает 30 пунктов урона, она считается полностью порванной. В этот момент тварь сбрасывает с себя все верхние покровы, вследствие чего ее противники должны совершить проверку Силы Воли против сложности 11. В своем истинном облике, тварь уязвима для атак обыкновенным оружием. Маршал должен помнить, что плоть бескожных столь плотна, что удары, наносимые по чудовищу должны учитывать натуральную броню монстра = 1.

ШУКЕТЕ

Даниэль достаточно правильно описал данный тип монстров. Темной порой описываемые твари расправляют свою перепончатые крылья, и отправляются на охоту за малыми детьми. К рассвету следующего дня Шукете должны вернуться в человеческую кожу, ибо в противном случае их ждет смерть. Единственный способ уничтожения монстра заключается в полном разрушении его человеческой оболочки (в облике человека, монстры теряют практически все свои сверхъестественные способности).

Для того, чтобы шукете не могли выпить кровь у ребенка, детей следует поить отваром из чеснока и настояками из других трав, отгоняющих вампиров. Шукете, выпившие чесночной крови, получают сильнейшую боль в горле и возвращаются обратно – в человеческую кожу. Признаки деяний шукете может обнаружить любой герой совершивший успешную проверку *Вера: Вуду* против сложности 9. Также тварь можно обнаружить проверкой умения Академическое знание: Оккультизм против сложности 11.

ШУКЕТЕ

Физические характеристики: D:3d8, N:2d10, S:4d8, Q:3d10, V:4d8

Бой: Рукопашный 3d10, Передвижение украдкой 6d10

Умственные характеристики: C:2d8, K:2d6, M:1d8, Sm:3d6, Sp:1d4

Передвижение: 10 (по земле) / 20 (в полете)

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Испитие крови: Когда тварь первый раз пьет кровь ребенка, жертва получает недостаток Болезненность 1. Во второй раз заболевание становится хроническим, а ранг недостатка

оказывается равен 3. После третьего укуса болезнь становится смертельной и приобретает ранг 5. Если монстр укусит ребенка четвертый раз, жертва вампира умрет.

Урон: Когти (STR + 1d4).

Иммунности: Шукете имунны к обычным физическим атакам, но страдают от магических воздействий и от чеснока. В облике человека Шукете могут быть убиты обыкновенным оружием.

ЗОМБИ (ВУДУ)

Зомби очень часто принимают за живых мертвецов. Подобная путаница понятна, поскольку оба вида покойников имеют человеческий облик, и от обоих исходит ужасающий запах раскрытой могилы. Однако, в отличие от рядовых покойников, зомби обладают рядом весьма интересных возможностей.

Зомби медленнее и сильнее обыкновенных ходячих мертвецов. Рты вудуистских зомби зашиты грубой нитью (подумайте сами, какой уважающий себя проклятый пойдет на такое)! Зомби не имеют свободной воли, которая есть у проклятых и, кроме того, в их головах не живет маниту. Описываемые покойники являются порождениями боккор и полностью подчиняются своим темным хозяевам.

Зомби легко переносят страшные физические раны и в отличие от живых мертвецов не умирают, когда у них оттяпывают голову. Оторванные конечности и чудовищные раны могут развалить зомби на части, но это не мешает хозяину покойника вновь собрать чудовище из кровавых кусков. Единственное, что может убить зомби – так это прямое попадание в область живота.

ЗОМБИ (ВУДУ)

Физические характеристики: D:1d4, N:1d6, S:4d12+4, Q:1d6, V:4d12+4

Бой: Рукопашный 4d6

Умственные характеристики: C:1d4, K:1d4, M:1d4, Sm:1d4, Sp:1d4

Передвижение: 6

Размер: 6

Страх: 9

Специальные способности:

Мертвый: Единственное, что может убить зомби – так это прямое попадание в область живота. Выстрел в голову не разрушает тварь!

Уязвимости: Если в рот зомби засунуть немного морской соли, то связь, объединяющая покойника и его создателя разрывается. Далее зомби совершает проверку характеристики Дух против сложности 9. В случае успешной проверки, зомби отправляется в долгое путешествие для того, чтобы отомстить своему повелителю. В случае провала проверки, покойник валится на землю и душа его освобождается. Если зомби увидит перед собой океан, то его мучимый дух покидает разрушающуюся оболочку и тварь умирает.

ЧАСТЬ 4: НОВЫЕ СЕКРЕТЫ ЧЕРНОЙ МАГИИ

Несчастливые искатели приключений, решившие прогуляться вокруг Нового Орлеана, легко могут наткнуться на темное волшебство, инициируемое Ведьмами Вичиты, боккор и слугами Эрнста Бирона. Естественно, ряд темных магических ритуалов может быть использован не только хунганами и чернокнижниками, но и обычными плохими людьми. Дополнительная информация, касающаяся инициации черной магии может быть найдена в приложении *Быстрый и Мертвый*.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Каждое заклинание описано при помощи следующих характеристик. *Скорость* – показывает, сколько действий должен затратить колдун для того, чтобы инициировать заклинание. *Продолжительность* – показывает, как долго длится действие заклинания. *Проявления* – описывает визуальные и физические проявления магических эффектов (не все черные колдуны действительно черные).

ИНФЕКЦИЯ

Скорость:1

Продолжительность: Постоянная (до тех пор, пока болезнь не будет вылечена)

Проявления: Злобные глаза, пламенеющие руки

Любимое заклинание Эрнста Бирона, которое он использовал для ряда эпидемий чумы в Западной Европе, а также для инициации эпидемии Тифа на американском континенте во время Гражданской войны.

Для того, чтобы заклинание начало действовать, черный колдун должен коснуться рукой своей жертвы. Во время битвы, заразу можно распространить, лишь совершив успешный бросок на умение Бой: Ближний. После того, как противник волшебника подхватил болезнь, несчастный должен совершить проверку характеристики Энергичность против TN (см. нижеприведенную таблицу). В случае провала броска, жертва получает недостаток Болезненный с рангом 5 (фатальная болезнь).

Стоит отметить, что инфекция заразна и начинает действовать сразу же после инфицирования. Любой человек, вошедший в контакт с заболевшим должен совершить проверку характеристики Энергичность против сложности 3. В случае провала вышеозначенной проверки, зараза перебирается в организм еще одного человека.

Маршал должен помнить, что болезнь, вызванная заклинанием Инфекция, может быть вылечена естественным путем или с помощью медицинской науки. Лечение требует броска на умение Медицина против сложности 11 и занимает одну неделю по времени.

Уровень болезни	Сложность броска
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

ПРОКЛЯТЫЕ

Скорость:1d6 минут

Продолжительность: Различная

Проявления: Злобные глаза, кукла Вуду, яд

Темные культы очень редко посылают убийц за душами тех, кто перешел им дорогу. В большинстве случаев темные маги прибегают к менее грубому, но достаточно эффективному методу уничтожения собственных противников.

Темная магия Проклятье медленно разрушает дух героя и подрывает его силы. Каждый день, пока заклинание действует, персонаж теряет пункты Твердости, которые не могут быть восстановлены обычным способом. Когда показатель героя Твердость в бою становится равным 0, жертва заклинания оказывается прикована к постели. При этом, персонаж начинает страдать от тех эффектов, которые сопровождают падение вышеозначенной характеристики.

Очень часто проклятья используют боккор. После того, как жертва вудуиста умирает, из ее рта начинают ползти змеи и отвратительные пауки. Любой человек, ставший свидетелем подобного кошмара должен будет совершить проверку своей Силы Воли против сложности 11.

Для того, чтобы инициировать заклинание, черный маг должен видеть жертву и иметь предмет, который ранее принадлежал врагу. Поскольку проклятье может убивать жертву в течение внушительного промежутка времени, в описание заклинания не указана его продолжительность.

В любой момент времени колдун может снять проклятье со своей жертвы. Волшебные заклинания *dispel* (Рассеивание магии) и *disrupt* (Разрушение волшебства) также могут снять описываемое темное волшебство. С другой стороны такие магические воздействия, как *succor* (помощь), *lay on hands* (возложение рук) и *helping hand* (рука помощи) могут восстановить утерянные пункты Твердости в бою, но при этом данные арканские эффекты не смогут остановить действие проклятья.

Стоит помнить, что все без исключения проклятья темных культов могут быть сняты при помощи особых охраняемых ритуалов. К примеру, очень часто проклятья Зобоп снимаются с жертвы в том случае, если последняя примет участие в ритуале каннибализма.

Потери пунктов Твердости от действия проклятья зависят от уровня темного колдуна и описаны в нижеприведенной таблице.

Уровень колдуна	Потери Твердости
1	1 в день
2	1d2 в день
3	1d3 в день
4	1d4 в день
5	1d6 в день

РАЗЛОЖЕНИЕ

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Проявления: Странные эликсиры, горящие руки, тайные знаки

Разложение позволяет темному колдуну инициировать в органических тканях необратимый процесс распада. Воздействию описываемого эффекта также подвержены дерево, кожа, одежда и пища. Объем уничтоженной органики в большинстве случаев зависит от арканного умения волшебника, что будет детально описано в нижеприведенной таблице. Для того, что бы начать процесс разложения колдун должен будет коснуться рукой предмета, который должен будет погибнуть.

При помощи разложения хитрый черный колдун может уничтожить посевы или превратить в труху деревянную дверь, которая преграждает ему путь. В принципе заклинание может быть использовано даже во время боя для порчи экипировки противника (сумок и кобуры). Естественно, для подобного действия волшебник должен

будет осуществить удачный бросок на умение *Бой: Рукопашный* и пострадать от потенциально возможного превентивного выстрела противника.

После касания простая органика, как правило, разрушается. Материал имеющий броню, теряет один пункт Брони за каждый пункт мощности инициированного заклинания. Важно помнить, что разложение может быть использовано только против мертвой органики. На живую материю волшебство не действует.

Уровень колдуна	Область воздействия
1	10 кубических футов
2	50 кубических футов
3	150 кубических футов
4	500 кубических футов
5	1,000 кубических футов

ПРИЗРАЧНЫЕ РУКИ

*Скорость:*1

Продолжительность: Концентрация или 1 Пункт твердости в бою / Оборот

Проявления: Сильный ветер, Шепчущие голоса, Движения тела колдуна

Обычные картежники знают заклинание призрачный палец, но ведьмы Черной Реки обладают целой *Призрачной рукой*. Используя данный арканый эффект, волшебник может поднять в воздух относительно большой предмет. Если картежник хочет схватить за шиворот живое существо, он должен совершить проверку своего броска на *Дух*, против вражеского броска *Силы*. В случае успеха, магия оказывает воздействие на противника колдуна. В случае провала, с целью заклинания ничего не происходит.

Величина веса, которую может поднять колдун при помощи призрачной руки, целиком зависит от его уровня. Брошенные предметы способны причинить разный урон в зависимости от их веса. Статистика урона и тяжести приведена в нижеследующей таблице.

Уровень колдуна	Вес	Урон
1	50 фунтов	2d6
2	100 фунтов	3d6
3	250 фунтов	3d8
4	500 фунтов	4d8
5	1,000 фунтов	5d10

ИЛЛЮЗИЯ

*Скорость:*2

Продолжительность: Концентрация или 1 Пункт твердости в бою / Оборот

Проявления: Гипноз, Тяжелый запах благовоний, Яд

Силы зла издревле были мастерами обмана и двуличия, вследствие чего их слугу обладают сходными способностями и даже могут изменять реальность с помощью могущественных иллюзий. Эффекты иллюзий колдуна, активно действуют в радиусе, равном показателю *Веры* * 10 футов. Внутри описываемого пространства волшебник может инициировать любую иллюзию, которая пришла ему в голову. Стоит отметить, что образы, инициируемые с помощью подобного волшебства, чрезвычайно детальны и их иллюзорность выявить очень сложно. Единственный способ раскусить обман, заключается в том, что увидевший иллюзию персонаж совершает проверку характеристики *Способность к получению знаний*. Сложность вышеозначенного броска, зависит от уровня колдуна, инициировавшего иллюзию. В случае успеха, образ рассеивается и более не воздействует на персонажа.

При необходимости темный колдун может насладиться на своих противников ужасающие образы и видения. Инициация ужасающих образов довольно простое действие, вследствие чего она редко занимает более одного оборота. Персонажи, не способные распознать иллюзию, в случае появления страшных видений должны совершить проверку умения Сила воли, против TN, зависящего от уровня колдуна.

Если иллюзорная тварь нападает на персонажа, то она должна совершить проверку характеристики Дух против TN = 5. Успешное нападение приводит к тому, что атакованный персонаж теряет 1 Пункт твердости в бою за каждый уровень сложности иллюзии. При этом, искатели приключений, ранее распознавшие иллюзию полностью защищены от ее атак.

Описываемое заклинание лучше всего подходит для запугивания обычных людей и запутывания настойчивых персонажей. Иллюзия может воздействовать на все человеческие чувства, но у нее есть один серьезный недостаток – относительно коротая продолжительность действия.

Уровень колдуна	Сложность идентификации	Сила воли
1	5	3
2	7	5
3	9	7
4	11	9
5	13	11

ПОСЛАНИКИ

Скорость: 2-12 минут

Продолжительность: Одна ночь

Проявления: Ночные кошмары

Если герой стал врагом темного культа, то прятаться у него долго не получится. Рано или поздно, но сектанты выйдут на его след и начнут докучать искателю приключений тем или иным образом. Посланными – именуется хитрое заклинание, при помощи которого темные колдуны могут осаждают сон своей жертвы ужасающими ночными кошмарами. Естественно, подобная мощь особенно эффективна против спасающегося бегством человека!

Действие заклинания подобно действию недостатка *Ночные кошмары*. Несмотря на то, что заклинание действует всего одну ночь, колдун может инициировать его после каждого заката солнца, доводя тем самым своего врага до полного безумия. Для того, чтобы противостоять ночному кошмару, персонаж ставший жертвой волшебника, должен совершить проверку характеристики Дух против сложности 9!

Будет лучше, если маршал детально распишет присланный кошмар персонажа, поскольку обычное упоминание о «плохом сне» вряд ли потрясет игроков.

Уровень колдуна	Дальность до жертвы
1	100 ярдов
2	500 ярдов
3	1 миля
4	5 миль
5	10 миль

ЗОВ ШТОРМА

Скорость: 5-30 минут

Продолжительность: Различная

Проявления: Торнадо, грозы, бури

Темная штормовая ночь, способна напугать большую часть обыкновенных людей. Более того, надвигающаяся буря заставляет героев нервничать в предчувствии ужасающей опасности, тогда как для культистов нет ничего лучше грозы, помогающей им воплотить в жизнь самые темные планы.

Заклинание Зов Шторма, позволяет колдуну обрушить на выбранную местность всю ярость небесной стихии. Любой персонаж, захваченный бурей или торнадо, будет терять пункты Твердости в бою, благодаря натиску бури, а также тем предметам, которые оказались в черной вихревой воронке. Несмотря на то, что магический шторм вполне способен разрушить здание, герой, спрятавшиеся за крепкими стенами получают хорошие шансы на выживание.

Область, захваченная штормом, как и урон, наносимый бурей, полностью зависят от уровня волшебника

Уровень колдуна	Область воздействия	Урон
1	Радиус 1 миля	1/30 минут
2	Радиус 5 миль	1/10 минут
3	Радиус 10 миль	1/5 минут
4	Радиус 25 миль	1 в минуту
5	Радиус 50 миль	1/6 оборотов

ТРАНСФОРМАЦИЯ

*Скорость:*2

Продолжительность: 2 оборота за уровень

Проявления: Раскрашенная плоть, отрубленные конечности, острые когти

Легенды Вуду частенько рассказывают о боккор, которые приняли облик оборотней и даже более страшных монстров. Описываемое заклинание дает колдуну возможность атаковать противников в рукопашном бою и нанести им при этом серьезный урон.

Иницируя Трансформацию, колдун взывает к своему темному покровителю и меняет свой физический облик. Естественно, описываемое умение не является псевдо-магической способностью, присущей некоторым монстрам. Очень часто, трансформация требует для успешной инициации проведения некоторых предварительных ритуалов. В большинстве случаев, эффект превращает физическое тело колдуна в тело ужасающего чудовища. Маршал может описывать превращение так, как хочет, но в итоге волшебник обязан превратиться во что-то действительно кошмарное. Мало знающий колдун, скорее всего, способен преобразовать лишь свои конечности, да и то на небольшой промежуток времени. Умелый заклинатель обычно менять свой облик целиком.

После трансформации, колдун получает закономерный бонус к рукопашному урону (равный уровню колдуна, иницировавшего заклинание), а также собственный показатель Страх. Детальное описание статистики можно найти в следующей таблице.

Уровень колдуна	Показатель Страх	Бонус к урону
1	--	+2d4
2	3	+2d6
3	5	+2d8
4	7	+2d10
5	9	+2d12